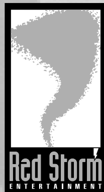
Tom Clancy's

GHOST RECON™

SPECIAL OPERATIONS MANUAL



© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red StormEntertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment.

CONTENTS

Inleiding 4
Snelstart 5
Snelstart – Een nieuwe campagne starten 5
Snelstart – Meedoen aan een multiplayerspel . . . 5
Snelstart – Een multiplayerspel opzetten 5
Minimum systeemeisen 6
Installatie 6
Het spel configureren 6
Ghost Recon deïnstalleren 7
Hoofdmenu 7
Training 8
De trainingsmissies spelen 8
Status van de training 8
Training beëindigen 8
Campagne 9
Nieuwe campagne 9
Een campagne wissen 9
Het verschil tussen het opslaan van een spel en het opslaan van een campagne 9
Een campagne hervatten 10
Campaign Mission (Missie in campagne) 10
Select Saved Games (Opgeslagen spellen selecteren) 10
Opties 10
Cancel (Annuleren) 10
Reset to Defaults (Standaardinstellingen herstellen) 11
Accept (Accepteren) 11
Waar kom je vandaan 11
Opties wijzigen 11
Gameplay (Spelinstellingen) 11
Input (Invoer) 12
Reeds bezet 12
Een toetsenconfiguratie opslaan 12
Een toetsenconfiguratie laden 12
Mouse Look Reverse Y (Y-as van de muis omkeren) 12
Multiplayer 13
Chat Messages (Chatberichten 13
Server Name (Naam van de server) 13
Allow Remote Access (Externe toegang toestaan) 13
Remote Access Password (Wachtwoord voor externe toegang) 13
MotD 13
Player Name (Naam van de speler) 13
Multiplayer – uitsluitend vanuit het hoofdmenu . 13
Behind Firewall (Achter Firewall) 13
Choose Network Interface Card (Netwerkkaart selecteren13
Join Port (Poort) 14
Graphics (Beeld) 14
Resolution (Resolutie) 14
Texture Detail (Detail van textures) 14
Shadows (Schaduwen) 14
Show Dead Bodies (Doden tonen) 14
Compress Textures (Textures comprimeren) . . . 14
Character Vertex Weighting 14
Maximum Bullet Holes (Maximum aantal kogelgaten) 14
Gamma Setting (Gamma-instelling) 14
Particle Detail (Detaillering kleine deeltjes) 14
Z-Buffer Depth (Diepte Z-Buffer) 14
Mods (Modificaties) 14
Sound (Geluid) 15
Master Switch (Hoofdschakelaar) 15
Volume 15
Quick Mission (Snelle missie) 15
Moeilijkheidsgraad en type spel 15
Load Saved Game (Opgeslagen spel laden) 15
Main Menu (Hoofdmenu) 15
Start 16
Replays (Herhalingen) 16
Een spel starten 16
Briefing 16
Overzicht doelstellingen 16
Tekst van de briefing 16
Missie-informatie 16
Knoppen voor schermnavigatie 17
Peloton samenstellen 17
Fireteam Designation (Toevoegen aan vuurteam) 17
Soldaten 17
Statistische gegevens 18
Uitrusting 18
De juiste gereedschappen voor de juiste klus . . . 18
Knoppen voor schermnavigatie 18
Actiescherm 18
Beweging 18
Kijken 19
Lopen 19
Houding 19
Rennen 19
Schuifelen 19
Gluren 19
Tussen vuurteams schakelen 19
Acties 19




Kaliber .50 machinegeweren . . . 19
Deuren . . . 19
Gevechten . . . 20
Schieten . . . 20
Vuursnelheid . . . 20
Van wapen wisselen . . . 20
Magazijnen vervangen . . . 20
In- en uitzoomen . . . 20
Binoculars (Verrekijker) . . . 20
Demolitions Charges (Springladingen) . . . 20
Claymores (Landmijnen) . . . 20
Sensors (Sensoren) . . . 21
De scherminterface . . . 21
In beeld getoonde onderdelen van het spel . . . 21
Vriendschappelijke troepen . . . 21
Vijanden . . . 21
Voertuigen . . . 21
Terrein . . . 21
Gijzelaars bevrijden . . . 21
Onderdelen van de interface . . . 21
Soldaatvenster . . . 21
Indicatie bedreigingen . . . 22
Wapenvenster . . . 22
Richtkruis . . . 22
Nachtzicht . . . 23
Berichten . . . 23
De commando-interface . . . 23
De Stafkaart . . . 23
Gevechtsregels . . . 23
Markeringspunten . . . 24
Schootsvelden . . . 24
Soldatenoverzicht . . . 24
Quicksave (Snel opslaan) en Quickload (Snel laden) 24
Snel laden . . . 24
Snel opslaan . . . 24
Missiestatus . . . 25
Continue (Doorgaan) . . . 25
Save Game (Spel opslaan) . . . 25
Options (Opties) . . . 25
Restart (Opnieuw starten) . . . 25
Abort (Opgeven) . . . 25
End Mission (Missie beëindigen) . . . 25
Quit (Stoppen) . . . 25
Een missie beëindigen . . . 25
After Action Review (Evaluatiescherm) . . . 25
Mission Info (Missie-informatie) . . . 25
Objective Status (Status van doelstellingen) . . . 25
Platoon Status (Status van peloton) . . . 25
View Replay (Herhaling bekijken) . . . 25
Save Replay (Herhaling opslaan) . . . 26
Menu Button (Menuknop) . . . 26
Forward button (Voorwaarts) . . . 26
Back Button (Terug) . . . 26
Een herhaling opslaan . . . 26
Multiplayer . . . 26
Multiplayerinstellingen . . . 26
Create Game (Spel creëren) . . . 26
Game List (Lijst met spellen) . . . 26
Overzicht LAN-spellen . . . 27
Aanmelden bij een spel . . . 27
Overzicht internetspellen . . . 27
De spelerinstellingen . . . 27
Soldier/Roster (Soldaat/Dienstrooster) . . . 27
Roster (Dienstrooster) . . . 27
Alleen observeren . . . 28
Soldaat . . . 28
Spelinformatie . . . 28
Instellingen van de server aanpassen . . . 28
Verzoek om verbanning . . . 28
Informatie over de server . . . 28
Het scherm verlaten . . . 29
Een server opzetten . . . 29
Een kaart selecteren . . . 29
Team Selector (Teamselectie) . . . 29
Details van het spel . . . 29
Speltypen . . . 29
Solo (Ieder voor zich) . . . 29
Co-Op (Samenwerking) . . . 29
Team . . . 29
Respawn (Herrijzen) . . . 30
Kit Restrictions (Beperkingen aan uitrusting) . . 30
Pregame Session Timeout (Pauze voor nieuw spel) 30
Het laden en opslaan van spelinstellingen . . . 30
OK . . . 30
Cancel (Annuleren) . . . 31
Chatvenster . . . 31
Externe toegang tot het netwerk . . . 31
Multiplayerspellen . . . 31
After Action Review (AAR) (Evaluatiescherm) . . 31
Herhalingen . . . 31

Technische ondersteuning . . . 32
Via internet . . . 32
Via e-mail . . . 32
Via de telefoon . . . 32
Via de post . . . 32
Ruilen . . . 32
Teamcredits . . . 33
Ontwerpers . . . 33
Ontwikkeling . . . 33
Marketing ondersteuning . . . 33
Filmanimaties . . . 33
Testmanagement . . . 33
Testers . . . 33
Red Storm Corporate . . . 33
Red Storm Ondersteuningsteam . . . 34
Auteur handleiding . . . 34
Speciale dank aan . . . 34
Ubisoft Europa . . . 34
Hoofdredacteur . . . 34
Productiemanagement . . . 34
Internationaal Content Manager . . . 34
Assistent ICM . . . 34
Marketing Verenigde Staten . . . 34
Public Relations . . . 34
Creatieve diensten . . . 34
Ubisoft.com . . . 34
Soundelux Credits & Logo . . . 35
Supervisor Geluidsontwerp . . . 35
Componist . . . 35
Casting Director . . . 35
Geluidsontwerp . . . 35
Bewerking dialogen . . . 35
Productieleider . . . 35
Producent . . . 35
Stemacteurs . . . 35
Kennisgeving . . . 35

INLEIDING

In Ghost Recon ga je de Ghosts voor in de strijd. De Ghosts is een Amerikaanse elite-eenheid infanteristen die gebruik maakt van de meest geavanceerde technologieën die de Verenigde Staten te bieden hebben. Ze vormen de voorhoede van de snelle reactietroepen van de Verenigde Staten. Het zijn de eerste eenheden die worden ingezet bij gevaarlijke situaties en de laatsten die het slagveld verlaten als het er echt om begint te spannen. Jij bent, als leider van een Ghosts-peloton te velde, verantwoordelijk voor de selectie, training en uitrusting van de leden van je team. Als het schieten eenmaal is begonnen ben je ook degene die het bevelen verstrekt. Je hebt de leiding over het team dat zal proberen de bevelen uit te voeren die jij het in het heetst van de strijd geeft om de missie te voltooien. Buitengewoon goede prestaties en het bereiken van bijzondere doelstellingen zullen ervoor zorgen dat er extra specialisten beschikbaar komen die je peloton voorzien van nieuwe wapens en nieuwe expertise. Het spel bestaat uit een reeks van vijftien missies die een enkele verhaallijn volgen om een campagne te vormen. Ondanks dat veel van de spelelementen in Ghost Recon je bekend voor zullen komen als je Rainbow Six of Rogue Spear hebt gespeeld, is het een heel nieuw spel in een compleet nieuwe omgeving. Als je Rogue Spear of Rainbow Six hebt gespeeld, bereid je dan maar voor op de volgende stap op het gebied van tactische spellen. Als je nog niet eerder kennis hebt gemaakt met dit soort spellen dan kun je je opmaken voor uitdagende actie in een tactisch spel dat je op het puntje van je stoel zal laten zitten.

In beide gevallen moet je voorbereid zijn op een strijd tegen een nieuwe angstaanjagende bedreiging voor de vrede en veiligheid in de wereld, waarin je inzicht, je ogen en je zenuwen op de proef worden gesteld. Het lot van de wereld zou wel eens van jou kunnen afhangen.

Snelstart – Een nieuwe campagne starten

1. Plaats de Ghost Recon cd-rom in de cd-romspeler en start het spel.
2. Klik op Campaign (Campagne) als het hoofdmenu verschijnt.
3. Klik in het scherm Campaign op New Campaign (Nieuwe campagne).
4. Voer een naam in voor je nieuwe campagne.
5. Klik op Start.
6. Klik op de rechter pijlknop, rechtsonder in beeld, als je de campagne-instructies hebt gelezen.
7. Klik op Auto-Assign (Automatisch toewijzen). Klik op de rechter pijlknop, rechtsonder in beeld.

Snelstart – Meedoen aan een multiplayerspel

1. Plaats de Ghost Recon cd-rom in de cd-romspeler en start het spel.
2. Klik in het hoofdmenu op Options (Opties).
3. Klik op de tab Multiplayer.
4. Selecteer het veld Player Name (Naam van de speler).
5. Voer de naam in die je tijdens het spel wilt hanteren.
6. Klik op Accept (Accepteren). Dit brengt je terug naar het hoofdmenu.
7. Klik op Multiplayer.
8. Selecteer LAN of internet.
9. Klik op de naam van het spel waaraan je wilt deelnemen.
10. Typ, indien nodig, het wachtwoord en het poortadres in.
11. Selecteer Join Game (Deelnemen aan spel).
12. Voeg jezelf toe aan een peloton door op een van de tabs platoon te klikken en klik vervolgens op een plek binnen dat peloton.
13. Klik op de tab Soldier (Soldaat).
14. Scroll met de linker en rechter pijlen boven in beeld door de beschikbare types soldaten. Stop als je de soldaat hebt gevonden waarmee je aan het spel wilt deelnemen.
15. Scroll met de pijltoetsen links en rechts van de naam van de uitrusting door de beschikbare uitrustingen. Stop als je de uitrusting hebt gevonden die je wilt gebruiken.
16. Klik op Ready (Gereed) en wacht tot het spel begint.

Snelstart – Een multiplayerspel opzetten

1. Plaats de Ghost Recon cd-rom in de cd-romspeler en start het spel.
2. Klik op de tab Multiplayer.
3. Selecteer het veld Player Name (Naam van de speler).
4. Voer de naam in die je tijdens het spel wilt hanteren.
5. Klik op Accept (Accepteren). Dit brengt je terug naar het hoofdmenu.
6. Klik op Multiplayer.
7. Klik op Create Game (Spel creëren).
8. Voeg jezelf toe aan een peloton door op een platoon-tab te klikken en vervolgens op een plek binnen dat peloton.
9. Klik op de tab Soldier (Soldaat).
10. Scroll met de linker en rechter pijlen boven in beeld door de beschikbare types soldaten. Stop als je de soldaat hebt gevonden waarmee je aan het spel wilt deelnemen.
11. Scroll met de pijltoetsen links en rechts van de naam van de uitrusting door de beschikbare uitrustingen. Stop als je de uitrusting hebt gevonden die je wilt gebruiken.
12. Klik op Edit Server (Server aanpassen).
13. Kies de spelinstellingen die je wilt gebruiken.
14. Klik op OK.
15. Klik op Ready (Gereed). Het spel start automatisch zodra alle spelers hebben aangegeven dat zij gereed zijn. Als het spel wilt starten zonder daar op te wachten, dan moet je op de rechter pijl rechtsonder in beeld klikken. Hierdoor wordt het spel automatisch gestart. Als je in het scherm Edit Server de optie Autostart activeert zal het spel ook automatisch starten.

Om Ghost Recon op je computer te kunnen spelen moet deze voldoen aan onderstaande eisen:

• **Computer:**	Pentium 2 met 450 MHz processor of vergelijkbaar
• **Geheugen:**	128 MB RAM
• **Besturingsteem:**	Windows 9X/ME/2000/XP
• **DirectX:**	DirectX 8.0 of hoger (meegeleverd op cd)
• **Grafische kaart:**	16 MB Direct X 8 compatibele 3D kaart
• **Ruimte op harde schijf:**	Minimaal 1GB vrije ruimte op de harde schijf
• **cd-romspeler:**	4x-speed of sneller
• **Geluid:**	DirectX 8.0 compatibel
• **Geluidskaart:**	DirectX 8.0 compatibele geluidskaart
• **Voor internet/Netwerk spel**:	Correct geconfigureerde TCP/IP internet of IP connectie van 28,8 kBPS of sneller.

INSTALLATIE

Volg onderstaande eenvoudige stappen om Ghost Recon te installeren:

1-Start het besturingssysteem van je computer.

2-Plaats de Ghost Recon cd in de cd-romspeler. Het Autorun Menu moet verschijnen.

Opmerking: *als het Autorun Menu niet automatisch verschijnt, dan moet je op het Bureaublad dubbelklikken op het icoontje 'Deze computer'. Dubbelklik vervolgens op het icoontje dat correspondeert met de cd-romspeler van je computer. Hierna hoort het Autorun Menu te verschijnen.*

3-Klik op de knop Install Ghost Recon (Ghost Recon installeren). Het installatieprogramma voert je nu langs alle stappen van de installatieprocedure voor het spel.

Nadat je een map hebt aangemaakt voor Ghost Recon zal het spel automatisch worden geïnstalleerd op de harde schijf. Het is niet mogelijk om Ghost Recon te spelen zonder dat DirectX8.0 op je harde schijf is geïnstalleerd. Het installatieprogramma zal automatisch vragen of je DirectX8.0 wilt installeren. Als je reeds een hogere versie hebt geïnstalleerd, dan moet je op No (Nee) klikken. Is DirectX8.0 nog niet geïnstalleerd, of twijfel je, klik dan op Yes (Ja). Het installatieprogramma zal DirectX alleen installeren als de op de cd-rom aanwezige versie hoger is dan de reeds op de harde schijf geïnstalleerde versie.

4-Als de installatie van het spel is voltooid, kun je Ghost Recon selecteren in het Startmenu van je computer of door te dubbelklikken op het bestand Ghost Recon.EXE dat te vinden is in de map waarin het spel is geïnstalleerd. Je kunt het spel op beide manieren starten.

HET SPEL CONFIGUREREN

Tijdens de installatie zal Ghost Recon je computer automatisch controleren op de aanwezigheid van een geluidskaart en een grafische kaart met 3D acceleratie. Het is natuurlijk mogelijk dat de computer is uitgerust met meer dan één grafische en/of geluidskaart. De optie Configure Ghost Recon (Ghost Recon configureren) stelt je in staat om handmatig te selecteren welke kaart(en) je wilt gebruiken als je niet tevreden bent met de automatisch gekozen instellingen.

GHOST RECON DEÏNSTALLEREN

Voer onderstaande handelingen uit om Ghost Recon te deïnstalleren:

1-Start het besturingssysteem van de computer.

2- Plaats de Ghost Recon cd in de cd-romspeler.

3-Klik op de knop Uninstall Ghost Recon (Ghost Recon deïnstalleren). Er wordt gevraagd of je zeker weet dat je het spel van de harde schijf wilt verwijderen. Klik op Yes (Ja). Als je het spel niet wilt deïnstalleren, dan moet je op No (Nee) klikken om de procedure te annuleren.

Als je Ghost Recon deïnstalleert blijven, indien je dat wenst, eerder opgeslagen campagnes en spellen op de harde schijf aanwezig. Volg hiervoor de instructies die tijdens de deïnstallatie verschijnen.

Opmerking: *Je kunt Ghost Recon ook deïnstalleren met behulp van de Windows-functie 'Programma's Toevoegen/Verwijderen'.*

HOOFDMENU



Als je Ghost Recon opstart krijg je het hoofdmenu te zien met daarin de onderstaande 8 opties:

• **Training** - Deze knop opent het menu Training. Hierin kun je de vaardigheden oefenen die je nodig hebt om Ghost Recon te spelen.

• **Campaign** - Deze knop start een campagne voor een speler.

• **Quick Mission** - Met deze knop wordt het menu Quick Mission (Snelle missie) geopend. Hierdoor kun je een op zichzelf staande missie spelen zonder een nieuwe campagne te starten. Hiervoor moet je de missies wel eerst hebben vrijgespeeld tijdens een campagne.

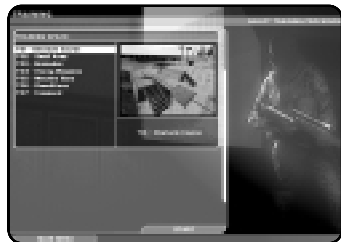
• **Multiplayer** - Met deze knop open je het menu Multiplayer.

• **Replays** - Door op deze knop te klikken open je het menu Replays (Herhalingen). Hier kun je opgeslagen videofilmpjes van het spel bekijken.

• **Options** - Deze knop brengt je naar het menu Options (Opties), waar je instellingen voor het spel, besturingsmethode, multiplayermogelijkheden, alsmede beeld- en geluidsopties kunt wijzigen.

• **Credits** - Als je op deze knop klikt, krijg je de credits te zien met daarin de namen van iedereen die aan dit spel heeft meegewerkt.

• **Quit** - De knop Quit (Stoppen) dient om het spel af te sluiten.





Het menu Training toont een overzicht met missies waarin je vaardigheden kunt aanscherpen voordat je aan een campagne begint. Links in beeld zie je een lijst met trainingsmissies. Je kunt een missie selecteren door er met de muis op te klikken.

Aan de rechterzijde zie je een venster waarin de geselecteerde missie wordt getoond. Aan de onderzijde van het scherm bevinden zich twee knoppen, namelijk: Start (Starten) en Main Menu (Hoofdmenu). Als je op Main Menu klikt, keer je terug naar het hoofdmenu zonder een trainingsmissie te starten. Door Start te selecteren begint de momenteel geselecteerde trainingsmissie en verschijnt het actiescherm voor de werkelijke training.

De trainingsmissies spelen

Als je een trainingsmissie start, dan zie je rode strepen op de grond van het gebied waarin de training zich afspeelt. Deze geven aan waar je geacht wordt heen te gaan tijdens elke missie. Bovendien krijg je gesproken aanwijzingen die je vertellen wat je op elke plek eigenlijk moet leren en hoe je belangrijke taken dient uit te voeren tijdens het spel.

Op bepaalde plaatsen zie je rode vierkanten op de vloer. Op andere plekken zul je geel/zwart gestreepte waarschuwingssignalen zien. Dat zijn de plaatsen waar je moet deelnemen aan bepaalde trainingsoefeningen.

Alle trainingen spelen zich af binnen een enkele missieruimte. Dit betekent dat je na het voltooien van een trainingsmissie door kunt lopen naar de locatie van de volgende training zonder het actiescherm te hoeven verlaten. Je kunt de rode lijn ook terug volgen naar een vorige training om deze nogmaals te doen.

Status van de training

Als je tijdens een trainingsmissie op de Esc-toets drukt, dan wordt het dialoogvenster Mission Status (Status van de missie) geopend.

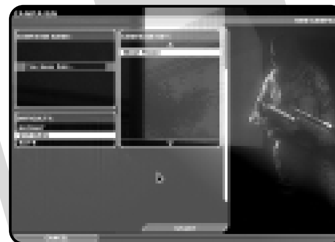
Training beëindigen

Als je een training wilt beëindigen, dan moet je op de Esc-toets drukken en vervolgens in het dialoogvenster Mission Status de optie Quit (Stoppen) selecteren. Hierdoor keer je terug naar het hoofdmenu.

Als je in het hoofdmenu op de knop Campaign (Campagne) klikt, dan ga je naar het scherm Campaign. Hierin kun je een nieuwe campagne starten, een bestaande campagne hervatten of een oude campagne verwijderen die je niet langer wilt voortzetten.

Linksboven in het scherm Campaign wordt een lijst afgebeeld met de campagnes die je hebt opgeslagen. Als dit de eerste maal is dat je Ghost Recon speelt, of als je geen campagnes hebt opgeslagen, dan is dit venster leeg. Hieronder bevinden zich drie knoppen. De eerste, New Campaign (Nieuwe campagne), laat je een nieuwe campagne starten bij het begin van het spel. Met de tweede, Delete Campaign (Campagne wissen), kun je een opgeslagen spel uit de lijst wissen. De derde, Resume Campaign (Campagne hervatten), dient om een opgeslagen campagne te hervatten om deze voort te zetten of een reeds voltooide missies nog eens opnieuw te spelen.

Onderin het scherm is een knop zichtbaar met het opschrift Main Menu (Hoofdmenu). Als je deze selecteert wordt het scherm Campaign gesloten en keer je terug naar het hoofdmenu van het spel.



Nieuwe campagne

Klik op de knop New Campaign om een nieuwe campagne te starten. Hierdoor wordt het scherm New Campaign (Nieuwe campagne) geopend.

Linksboven zie je een invoerveld voor tekst. Typ hier de naam van je nieuwe campagne in. Onder het tekstveld staan de beschikbare moeilijkheidsgraden: Recruit (Rekruut), Veteran (Veteraan) en Elite (Keurtroepen). Selecteer hier één van om de moeilijkheidsgraad voor je campagne te bepalen. Recruit (Rekruut) geeft je voor bepaalde wapens ongelimiteerde munitie en minder bekwame tegenstanders. Veteran (Veteraan) is de standaard moeilijkheidsgraad en Elite (Keurtroepen) zorgt ervoor dat je te maken krijgt met extreem bekwame, dodelijke vijanden. Linksonder in dit scherm vind je een knop met het opschrift Cancel (Annuleren). Door hier op te klikken worden je instellingen gewist en keer je terug naar het vorige scherm.

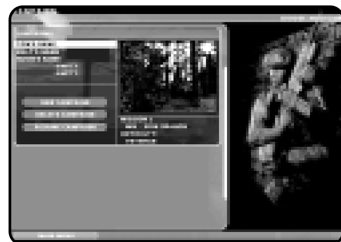
Rechtsonder zie je een knop met de titel Start. Als je hier op klikt wordt de campagne gestart.

Een campagne wissen

Als je een campagne wilt wissen, dan moet je deze selecteren door er met de muis op te klikken. Klik vervolgens op de knop Delete Campaign (Campagne wissen). Er verschijnt een dialoogvenster met de vraag of je door wilt gaan. Als je besluit dat je de campagne toch wilt bewaren, klik dan op No (Nee). Klik op Yes (Ja) als je de campagne wilt wissen. Als je een campagne wist, dan worden alle individuele spelstanden die je had opgeslagen en die onderdeel vormen van die campagne eveneens gewist.

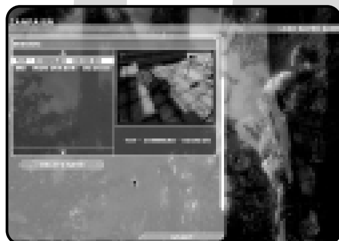
Het verschil tussen het opslaan van een spel en het opslaan van een campagne

Je kunt maximaal vijf afzonderlijke campagnes opslaan in Ghost Recon, plus net zoveel spellen binnen elke campagne als je maar wilt. Dus als je halverwege missie 6 besluit dat je deze op een later tijdstip nog eens wilt spelen, dan kun je het spel opslaan en verder gaan met de campagne. Je kunt opgeslagen spellen afzonderlijk wissen zonder de gehele campagne te wissen.



Een campagne hervatten

Als je campagnes hebt opgeslagen, komt de knop Resume Campaign (Campagne hervatten) beschikbaar. In het venster boven de knoppen verschijnt een overzicht van de opgeslagen campagnes. Selecteer de campagne die je wilt voortzetten en klik hierna op de knop Resume Campaign. Hierdoor wordt het scherm Campaign Mission geopend.



Campaign Mission (Missie in campagne)

Hiermee kun je een missie binnen een opgeslagen campagne opnieuw starten. Linksboven verschijnt een overzicht van missies die opgeslagen spellen bevatten. Als je op een missie klikt waarin een spel is opgeslagen, dan wordt de knop Load Saved Game (Opgeslagen spel laden) geactiveerd. Door op deze knop te klikken ga je naar het scherm Select Saved Games (Opgeslagen spellen selecteren).

Select Saved Games (Opgeslagen spellen selecteren)

In dit scherm zie je een lijst met spellen die je tijdens de campagne hebt opgeslagen. Vergeet niet dat je terug kunt keren in het spel om reeds voltooide missies nogmaals te spelen of om reeds voltooide missies vanaf een eerder punt overnieuw te spelen.

Je selecteert een spel uit de lijst door erop te klikken. Als je op de knop Start klikt, dan begint dat spel. Klik op de knop Back (Terug) onderin beeld om terug te keren naar het scherm Campaign Mission.

OPTIES

In het scherm Options (Opties) kun je een groot aantal instellingen voor Ghost Recon wijzigen om het spel optimaal te laten aansluiten bij je eigen voorkeuren.

Onderin het scherm Options bevinden zich drie knoppen en bovenin beeld een rij met tabs. De knoppen dragen de opschriften Cancel (Annuleren), Reset to Defaults (Standaardinstellingen herstellen) en Accept (Accepteren). De tabs bieden toegang tot submenu's waarin je bepaalde soorten opties kunt instellen.

Cancel (Annuleren)

Als je op deze knop klikt, dan worden alle wijzigingen die je in het optiescherm hebt aangebracht geannuleerd. Je keert vervolgens terug naar het vorige scherm.

Reset to Defaults (Standaardinstellingen herstellen)

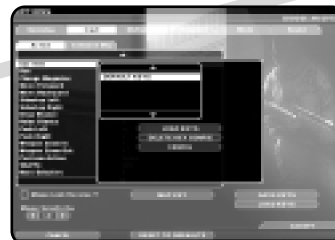
Als je de knop Reset to Defaults selecteert, wordt het optiescherm niet gesloten. Wel worden voor alle opties de standaardinstellingen hersteld.

Accept (Accepteren)

Door op de knop Accept te klikken, accepteer je de aangebrachte wijzigingen in de opties en keer je terug naar het scherm van waaruit je het optiescherm had opgeroepen.

Waar kom je vandaan

Je kunt het optiescherm vanuit een aantal plekken in het spel bereiken, variërend van het hoofdmenu tot midden in een vuurgevecht. Het kan voorkomen dat bepaalde opties geblokkeerd zijn en niet gewijzigd kunnen worden.



Opties wijzigen

Zoals al eerder vermeld is, verwijst de rij tabs naar de verschillende soorten opties die je kunt veranderen. Als je op een tab klikt, wordt een scherm geopend met een lijst met opties. De zes submenu's met opties zijn:

- **Gameplay (Spelinstellingen)** – Opties voor algemene instellingen voor het spel
- **Input (Invoer)** – Besturingsopties tijdens de actiefase en voor de stafkaart
- **Multiplayer** – Opties met betrekking tot multiplayerspellen
- **Graphics (Beeld)** – Schermresolutie, mate van detail en andere opties met betrekking tot wat er op het scherm wordt afgebeeld
- **Mods (Modificaties)** – Activeren en deactiveren van modificaties
- **Sound (Geluid)** – Aan- en uitzetten van verschillende geluidseffecten en instellen van het volume

OPTIES– GAMEPLAY/INPUT

Gameplay (Spelinstellingen)

Er zijn relatief weinig spelinstellingen aan te passen. Alle wijzigingen hierin moeten worden gemaakt voordat je een missie start. Naast elke optie staat een vakje waarop je kunt klikken om de optie aan- of uit te zetten.

- **Blood On (Bloed aan)** – Wel of geen bloed laten zien als iemand door een kogel wordt getroffen, en wel of geen bloedplassen onder lijken afbeelden.
- **Record Game (Spel opnemen)** – Het spel wel of niet opnemen zodat je het later kunt terugkijken en opslaan.
- **Show Intro Movie (Introductiefilm tonen)** – Wel of niet de introductiefilm afspelen elke keer dat je het spel.

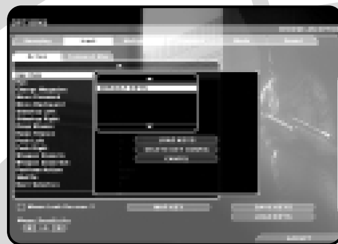


Input (Invoer)

De invoeropties bepalen op welke wijze je opdrachten invoert. Het is in feite de manier waarop de toetsen zijn geconfigureerd en de manier waarop je muis de Y-as (omhoog en omlaag) interpreteert.
Het middelste gedeelte van het scherm Input (Invoer) is een venster waarin alle gebruikte toetsen en hun functies (welke toets moet je indrukken om welk resultaat te hebben) staan. Boven dit venster bevinden zich twee tabs, namelijk Action (Actie) en Command Map (Stafkaart). Door op een van de tabs te klikken, worden de gebruikte toetsen voor respectievelijke de actiefase en de stafkaart getoond.
Om een toegewezen toets te wijzigen moet je eerst de functie selecteren die je wilt veranderen door daarop te klikken. Klik vervolgens op de knop Map key (Toets toewijzen). Hierdoor wordt een venster geopend dat je laat zien welke toets momenteel aan deze functie is toegewezen. Druk de nieuwe toets in waaraan je deze functie wilt koppelen. Deze toets zal vanaf nu aan de geselecteerde functie zijn toegewezen, waarna het venster wordt gesloten. Klik op Cancel (Annuleren) om het venster te sluiten zonder iets te veranderen aan de toetsen en de hun toegewezen functies.

Reeds bezet

Als je de toewijzing van toetsen wijzigt en daarbij een toets gebruikt die al aan een andere functie is toegewezen, dan vervangt de nieuwe toewijzing de oude. Zodra je dat doet verliest de toets zijn oude functie, wat in het overzicht wordt weergegeven door een lege ruimte naast de betreffende functie.



Een toetsenconfiguratie opslaan

Je kunt een toetsenconfiguratie opslaan door rechtsonder in dit scherm op de knop Save keys (Toetsen opslaan) te klikken. Dit opent het venster Saved Configuration (Opgeslagen configuraties). Klik op de knop New Key Config (Nieuwe toetsenconfiguratie) en voer een naam voor de configuratie in zodat je deze later kunt herkennen. Klik op Accept (Accepteren) om de configuratie op te slaan of op Cancel (Annuleren) als je dit niet wilt doen.

Als je een reeds bestaande toetsenconfiguratie hebt gewijzigd, dan kun je op de knop New Key Config (Nieuwe toetsenconfiguratie) klikken om deze op te slaan onder een nieuwe naam. Je kunt ook op de knop Save Key Config (Toetsenconfiguratie opslaan) klikken, waardoor de huidige configuratie de oude overschrijft. Het is ook mogelijk een opgeslagen toetsenconfiguratie te wissen. Hiervoor moet je de configuratie selecteren en vervolgens klikken op de knop Delete Key Config (Toetsenconfiguratie wissen). Ook in dit geval zal worden gevraagd of je dit echt wilt doen. Klik op Yes (Ja) als dit het geval is en klik anders op No (Nee).

OPTIONS- MULTIPLAYER

Een toetsenconfiguratie laden

Als je op de knop Load Keys (Toetsenconfiguratie laden) klikt, wordt een scherm geopend dat is te vergelijken met het scherm Save Key Config (Toetsenconfiguratie opslaan). Je kunt nu een toetsenconfiguratie laden of wissen door deze te selecteren in een lijst met opgeslagen toetsenconfiguraties. Het is ook mogelijk om de actie te annuleren.

Mouse Look Reverse Y (Y-as van de muis omkeren)

Plaats een vinkje in dit vakje om de oriëntatie van de muis om te keren. Als deze optie is geactiveerd, dan zul je omlaag kijken als je de muis naar voren beweegt en omhoog kijken als je de muis naar achteren beweegt. Als je nogmaals op dit vakje klik,t wordt het vinkje verwijderd en de standaardinstelling hersteld.



Multiplayer

Hier kun je diverse opties instellen voor een multiplayerspel die verder niet van invloed zijn op het spel zelf en de regels ervan. (Die vind je onder het menu Multiplayer.)

Chat Messages (Chatberichten)

Chatberichten zijn vooraf vastgelegde berichten die je tijdens een multiplayerspel kunt verzenden naar alle spelers, of alleen naar de leden van je eigen team.
Klik op een vakje in het venster Chat Messages om een bericht aan te maken. Klik vervolgens op de knop Edit Chat Message (Chatbericht bewerken). Hierdoor wordt een venster geopend waarin je een chatbericht kunt intikken of een bestaand bericht kunt wijzigen. Als je op de knop Accept (Accepteren) klikt, wordt het bericht opgeslagen. Klik op Cancel (Annuleren) om wijzigingen op te heffen en het venster te sluiten.
Rechts van het venster bevindt zich een aankruisvakje voor Team Chat (Chatbericht voor teamleden). Door hier een vinkje in te plaatsen, geef je aan dat het bericht uitsluitend naar de leden van je eigen team moet worden verzonden. Doe je dit niet, dan ontvangt iedereen die aan het spel deelneemt het bericht. Aan elk chatbericht in een multiplayerspel is een toets toegewezen. Druk de betreffende toets in om het daaraan gekoppelde bericht te verzenden.
Als je een bericht wilt bewerken, dan moet je het selecteren en vervolgens klikken op de knop Edit Chat Message (Chatbericht bewerken). Hierdoor verschijnt de inhoud van het bericht, waarna je wijzigingen kunt aanbrengen. Klik op Accept om de gewijzigde tekst te accepteren of klik op Cancel om terug te keren naar de oorspronkelijke versie.

Server Name (Naam van de server)

Hiermee kun je een naam voor je server creëren als je op wilt treden als host van het spel. Deze naam zal in het scherm Multiplayer verschijnen in de lijst met namen van servers.

Allow Remote Access (Externe toegang toestaan)

Je kunt deze optie aan- en uitzetten om mensen van buiten de server - als zij over het correcte wachtwoord beschikken - toegang te geven tot de instellingen van je server en deze te wijzigen.

Remote Access Password (Wachtwoord voor externe toegang)

Voer hier het wachtwoord in dat nodig is om externe toegang te krijgen.

MotD

MotD, oftewel Message of the Day (Bericht van de dag), is een tekstbericht dat mensen te zien krijgen als zij op de knop Info (Informatie) klikken voor je server. Als je op het tekstveld MotD klikt, dan kun je een nieuw bericht intypen of het huidige bericht wijzigen.

Player Name (Naam van de speler)

Hier kun je de naam invoeren waaronder je bekend bent tijdens multiplayerspellen.

Multiplayer – uitsluitend vanuit het hoofdmenu

De volgende instellingen verschijnen onder de Multiplayer-opties, maar deze kunnen alleen worden gewijzigd als je het optiescherm opent vanuit het hoofdmenu. Deze opties kunnen niet meer worden gewijzigd nadat het spel is gestart.

Behind Firewall (Achter Firewall)

Klik hierop om het spel te laten weten dat je speelt (of als host optreedt) vanachter een firewall.

Choose Network Interface Card (Netwerkkaart selecteren)

Hiermee kun je de netwerkkaart selecteren die je gebruikt om het netwerk te bereiken waarop het spel zich bevindt.

Join Port (Poort)
Dit selecteert de poort die je gebruikt om deel te nemen aan spellen en die andere spelers moeten gebruiken om zich aan te melden bij de server die je openstelt.



Graphics (Beeld)
De beeldopties stellen je in staat om zowel technische als cosmetische aspecten te wijzigen van de wijze waarop Ghost Recon op je beeldscherm verschijnt.

Resolution (Resolutie)
Links in beeld wordt een overzicht gegeven van de mogelijke beeldschermresoluties. Ghost Recon zal er tijdens de installatie automatisch een voor je selecteren. Als je deze instelling wilt wijzigen kun je een nieuwe resolutie selecteren door er in het overzicht op te klikken.

Texture Detail (Detail van textures)
Voor het weergeven van details in de textures bestaan drie categorieën, namelijk: Map (Kaart), Character (Personage) en Effects (Effecten). Elk hiervan kan worden ingesteld op de stand High (Hoog), Medium (Gemiddeld) of Low (Laag). De Map Textures hebben invloed op de manier waarop het terrein in het spel wordt weergegeven. Character Textures veranderen de weergave van het spelpersonage en Effects Textures bepalen hoe gedetailleerd de effecten zijn. Over het algemeen geldt dat hoe hoger de instelling is, des te beter het spel er uitziet. Het verminderen van de details kan er echter voor zorgen dat de prestaties van het spel verbeteren.

Shadows
Voor het weergeven van details in de textures bestaan drie categorieën, namelijk: Map (Kaart), Character (Personage) en Effects (Effecten). Elk hiervan kan worden ingesteld op de stand High (Hoog), Medium (Gemiddeld) of Low (Laag). De Map Textures hebben invloed op de manier waarop het terrein in het spel wordt weergegeven. Character Textures veranderen de weergave van het spelpersonage en Effects Textures bepalen hoe gedetailleerd de effecten zijn. Over het algemeen geldt dat hoe hoger de instelling is, des te beter het spel er uitziet. Het verminderen van de details kan er echter voor zorgen dat de prestaties van het spel verbeteren.

Shadows (Schaduwen)
Rechts van de lijst met schermresoluties staan de opties voor de schaduwen van voertuigen en mensen in het spel. Voor de schaduwen van voertuigen heb je drie keuzemogelijkheden: None (Geen), Low LOD (level of detail) (Laag detailniveau) en Detail (Gedetailleerd). Voor de schaduwen van mensen zijn dat er vier, te weten: None (Geen), All Low LOD (Alles laag detailniveau), Team Detail Enemy Low (Laag detailniveau vijandelijk team) en All Detail (Alle details). Klik met de muis op een van de instellingen om deze te selecteren.

Show Dead Bodies (Doden tonen)
Door deze optie aan- of uit te schakelen bepaal je of de lijken van slachtoffers op het slagveld blijven liggen of niet. Opmerking: ook als je deze optie uitschakelt worden de locaties van lijken nog wel aangegeven op de stafkaart.

Compress Textures (Textures comprimeren)
De optie Compress Textures is afhankelijk van je grafische kaart. Als je grafische kaart deze optie ondersteunt, dan zorgt het activeren van Compress Textures ervoor dat alle textures in het spel worden gecomprimeerd zodat het grafisch geheugen meer textures kan bevatten.

Character Vertex Weighting
Het activeren van de optie Character Vertex Weighting zorgt ervoor dat de personages in het spel soepeler bewegen.

Maximum Bullet Holes (Maximum aantal kogelgaten)
Hiermee bepaal je het maximum aantal kogelgaten dat tegelijkertijd in beeld zichtbaar is.

Gamma Setting (Gamma-instelling)
Met deze optie kun je de gamma-instelling, m.a.w. de helderheid, van de monitor regelen.

Particle Detail (Detaillering kleine deeltjes)
Met Particle Detail wordt bepaald hoe duidelijk details (vuur, vonken, rook, etc.) in het spel worden afgebeeld. Er zijn drie instelmogelijkheden, namelijk: High (Hoog), Medium (Gemiddeld) en Low (Laag). Hoe lager de instelling, des te meer de prestaties van je computer kunnen verbeteren.

Z-Buffer Depth (Diepte Z-Buffer)
Z-Buffer Depth wijzigt hoe goed het spel voorwerpen waarneemt die schuilgaan achter andere voorwerpen. In het slechtste geval zou de Z-Buffer Depth gelijk moeten zijn aan het aantal bits dat je hebt geselecteerd voor de resolutie.

Mods (Modificaties)
In dit scherm kun je door derden vervaardigde modificaties gebruiken in Ghost Recon. Red Storm ondersteunt geen modificaties en elke door derden vervaardigde modificatie op Ghost Recon kan de prestaties van het spel nadelig beïnvloeden. De Ghost Recon editor, IGOR, is te vinden in de map waarin het spel is geïnstalleerd. Red Storm biedt geen ondersteuning voor IGOR.



Met behulp van de geluidsopties kun je bepalen welke geluiden wel en welke niet hoorbaar zijn tijdens het spelen van Ghost Recon. Ook is het relatieve volume ervan in te stellen. De vier geluidsopties die kunnen worden ingesteld zijn:

- **Master (Alles)** – alle geluiden, inclusief Effects (Effecten), Music (Muziek) en Voice (Spraak).
- **Effects (Effecten)** – regelt het volume van geluidseffecten, zoals geweervuur, lawaai van voertuigen, etc.
- **Music (Muziek)** – regelt het volume van de achtergrondmuziek in het spel.
- **Voice (Spraak)** – regelt het volume van de spraak in het spel.

Iedere geluidsoptie heeft zijn eigen hoofdschakelaar en volume-instelling.

Master Switch (Hoofdschakelaar)
Klik op het vakje Master Switch naast een bepaald soort geluid om het geluid van die bron aan- of uit te zetten.

Volume
Elke geluidsopties heeft ook een eigen volumeregeling. Het volume kan worden ingesteld tussen 1 en 10 (waarbij 10 het luidste is).

QUICK MISSION (SNELLE MISSIE)



In het scherm Quick Mission kun je een enkele missie selecteren. Je kunt deze missie dan spelen zonder een campagne te starten. Om dit te kunnen doen moet de missie wel toegankelijk zijn gemaakt doordat je hem in een vorige campagne hebt vrijgespeeld. Missies die nog niet toegankelijk zijn, zullen niet verschijnen in het overzicht met missies.

Als je het scherm Quick Mission hebt geopend vanuit het hoofdmenu, dan zie je linksboven in beeld een overzicht van de beschikbare missies. Naast de geselecteerde missies zal een reeks beelden worden getoond uit die missie. Je selecteert een missie door erop te klikken.

Moeilijkheidsgraad en type spel
Je kunt een snelle missie op elk van de drie standaard moeilijkheidsgraden spelen die ook voor een campagne gelden.

Naast de lijst met moeilijkheidsgraden staat er een opsomming met de typen spel. Dit zijn de soorten missies die je kunt opzetten. Er zijn drie mogelijkheden:

- **Mission (Missie)** – Je speelt de missie op dezelfde manier als tijdens een campagne.
- **Firefight (Vuurgevecht)** – Geen vooraf bepaalde doelstellingen, het enige dat telt is doden of gedood worden.
- **Recon (Verkenning)** – Je moet je een weg banen van een insertion zone (beginpunt) naar een extraction zone (eindpunt) aan de andere zijde van de kaart.

Je kunt een van deze drie opties selecteren door erop te klikken.

Load Saved Game (Opgeslagen spel laden)
Als je op deze knop klikt, wordt het scherm Load Saved Game geopend.

Main Menu (Hoofdmenu)
Klik op deze knop om terug te keren naar het hoofdmenu.

Start

Door op deze knop te klikken, start je het type missie dat je hebt gekozen in de geselecteerde moeilijkheidsgraad.

REPLAYS (HERHALINGEN)

Als je in het hoofdmenu op de knop Replays klikt, dan kom je terecht in het scherm Replays. Hier kun je opgeslagen video's van eerder gespeelde spellen afspelen.Het starten van een herhaling is uiterst simpel. Het enig dat je hoeft te doen is in het overzicht klikken op de herhaling die je wilt bekijken. Klik vervolgens op de knop Start.

Klik op de knop Main Menu (Hoofdmenu) om dit scherm weer te verlaten.

EEN SPEL STARTEN

Je kunt in Ghost Recon een spel starten door een nieuwe campagne te beginnen of door een opgeslagen campagne op te roepen. Als je een opgeslagen spel laadt, dan hervat je het spel op het punt waar dit werd opgeslagen.

Als je een nieuwe campagne start, of een missie uit het begin van een bestaande campagne, dan kom je terecht in het Briefingscherm.



Briefing

Het Briefingscherm geeft je alle informatie die je nodig hebt om een missie te starten. Het vertelt je waar je peloton heen moet, wat het te verwezenlijken doel en de huidige situatie is.

Overzicht doelstellingen

Linksboven in beeld zie je een overzicht met doelstellingen. Dit zijn de taken die je peloton moet verwezenlijken om de missie met succes af te sluiten. Een aantal doelstellingen zijn genummerd, terwijl andere zijn gemarkeerd met een X. De doelstellingen met een nummer zijn de essentiële doelen van de missie. De doelen met een X zijn speciale doelstellingen. Na het verwezenlijken van zo'n speciaal doel komt een specialist beschikbaar die je aan je peloton kunt toevoegen. Als je alle doelstellingen met een nummer hebt verwezenlijkt, is de missie geslaagd. Als de missie is geslaagd, wordt deze automatisch beëindigd. Je komt dan terecht in het scherm After Action Record (AAR) (Evaluatie).

Tekst van de briefing

Onder de lijst met doelstellingen staat de tekst van je briefing. Deze vertelt je wat de huidige situatie is, waar je naartoe moet en wat je op die plek geacht wordt te doen. Je kunt de geluidsfragmenten in de briefing aan- en uitzetten door op de knop Stop Briefing/Play Briefing (Briefing stoppen/Briefing afspelen) te klikken.

Missie-informatie

Rechts in beeld wordt de World Map (Wereldkaart) getoond, dit is een afbeelding van het gebied waarin je peloton zal opereren. Er is ook een Command Map (Stafkaart) die achtereenvolgens beelden toont met betrekking tot elk missiedoel. Je kunt tussen deze twee kaarten schakelen door op de betreffende tabs te klikken boven de kaart.

Onder de kaart staat wat basisinformatie over de missie.

Knoppen voor schermnavigatie

Rechtsonder in het scherm zijn drie knoppen te vinden. Een pijl naar links, een vierkantje en een pijl naar rechts. Als je op de pijl naar links klikt, keer je terug naar het voorgaande scherm. Een klik op de pijl naar rechts roept het volgende scherm op. Als je op het vierkantje klikt, wordt het spel gepauzeerd en verschijnt een venster met de opties: Continue (Doorgaan), Options Menu (optiemenu) en Quit (Stoppen).

Peloton samenstellen

Nadat je de briefing hebt gekregen, kom je terecht in het scherm Platoon Setup (Peloton samenstellen). Bovenin dit scherm staat de naam en het specialisme van de momenteel geselecteerde soldaat. Zijn portret verschijnt in het midden van het beeldscherm.

Fireteam Designation (toevoegen aan vuurteams)

Linksboven in beeld bevindt zich de interface om individuele soldaten toe te voegen aan de vuurteams. Je kunt maximaal zes soldaten tegelijk verdelen over vuurteams, met een maximum van drie per vuurteam. Je kunt soldaten tussen de vuurteams overplaatsen en je kunt een vuurteam onbezet laten.

De interface bevat vier knoppen aan de bovenzijde: A, B, C en X. De eerste drie corresponderen met je vuurteams Alpha, Bravo en Charlie. Met de vierde knop kun je de momenteel geselecteerde soldaat uit zijn vuurteam verwijderen. Als een vuurteam vol is en je selecteert een soldaat die niet tot dat team behoort, dan wordt de knop daarvan grijs gemaakt en kun je deze niet selecteren. Als het peloton als geheel zijn maximale capaciteit heeft bereikt en je iemand selecteert die momenteel geen deel uitmaakt van dat peloton, dan worden alle knoppen van de vuurteams grijs gemaakt. De X-knop is grijs gemaakt, tenzij een soldaat is geselecteerd die momenteel deel uitmaakt van een vuurteam.

Recht onder de knoppen voor de vuurteams bevindt zich de knop Auto Assign (Automatisch toewijzen). Als je hierop klikt, worden alle vuurteams automatisch opgevuld met de standaardselectie soldaten. Zodra een soldaat aan een vuurteam is toegewezen, verandert deze knop echter in Unassign All (Alle toewijzingen ongedaan maken). Door daar op te klikken worden alle momenteel toegewezen soldaten uit hun vuurteams verwijderd.

Onder de knop Auto Assign staat een lijst met je vuurteams en de namen van degenen die daar momenteel deel van uitmaken. Je kunt op de naam van elke gewenste soldaat in elk vuurteam klikken om hem te selecteren. Hierdoor verschijnt zijn portret in het midden van het beeld en zijn naam bovenin. Je kunt hem nu van het ene team naar het andere overplaatsen of hem helemaal verwijderen.

Alle knoppen voor de vuurteams bevatten ook een pijl. Door op de pijl omlaag te klikken, kun je soldaten tussen de vuurteams overplaatsen of een eerder verwijderde soldaat weer in het team opnemen. De dubbele pijl omhoog dient om een soldaat binnen zijn team te promoveren.

Soldaten

Onder de interface voor de vuurteams zie je een overzicht van de soldaten die beschikbaar zijn om aan je peloton toe te voegen. De lijst heeft twee tabs: Standard (Standaard) en Specialist. De Standaard-lijst bevat de lijst met standaard kandidaten voor het peloton. De lijst bevat voor alle soldaten een aantal waarden voor standaardvaardigheden. Elke soldaat heeft een klasse (Rifleman (Schutter), Sniper (Sluipschutter), Demolitions (Explosieven), Support (Ondersteuning)) en een naam. De lijst bevat 12 soldaten. De tab Specialist toont een overzicht van de specialisten waarover je tot nu toe beschikking hebt gekregen.

Rechtsboven in het scherm wordt een lijst afgebeeld met daarin de verschillende onderscheidingen die de momenteel geselecteerde soldaat kan verdienen of heeft verdiend.

Statistische gegevens
Iedere soldaat heeft een set statistische gegevens, waaronder cijfers voor onderstaande vaardigheden:
- **Weapon (Wapen)** – Zijn accuratesse met wapens geeft weer hoe snel de knipperende delen van richtkruis samenvallen als hij het actieve personage is.
- **Stealth (Sluipen)** – Zijn behendigheid om geruisloos te sluipen geeft een aanduiding van hoe dicht hij een vijand kan naderen zonder ontdekt te worden.
- **Endurance (Uithoudingsvermogen)** – Zijn incasseringsvermogen voor fysieke schade wordt tot uitdrukking gebracht in het aantal verwondingen dat hij kan incasseren.
- **Leadership (Leiderschap)** – Zijn vaardigheid om alle soldaten in zijn omgeving beter te laten presteren. Voor elke drie Leiderschapsstippen die hij heeft, nemen alle vaardigheden van alle soldaten in zijn peloton toe met één stip. Denk eraan dat een peloton één leider heeft (de soldaat met de hoogste leiderschapskwalificatie).

Voor elke vaardigheid wordt een kwalificatie gegeven tussen de 1 en de 8. Na iedere geslaagde missie krijgen de personages een Combat Point (Gevechtspunt). Deze punten kunnen worden verbruikt voor het verbeteren van vaardigheden. Een Combat Point levert een extra stip op voor een vaardigheid. Je gebruikt een Combat Point voor het verhogen van een vaardigheid door op de Plus-knop te klikken naast die vaardigheid.

Uitrusting
Hiermee kun je voor elke soldaat een velduitrusting samenstellen. Voor elke soldaat bestaan vier mogelijke uitrustingen. Onder de naam van de uitrusting staat informatie over de inhoud van de uitrusting. Tot die informatie behoren ook afbeeldingen van wapens en andere voorwerpen, plus details over de munitie en de capaciteit van de patroonhouders. Het eerste getal naast het wapen is het totaal aantal beschikbare patronen en het tweede getal is het aantal magazijnen dat de soldaat zal meenemen.

De juiste gereedschappen voor de juiste klus
Voor het voltooien van een aantal missies dient de uitrusting bepaalde voorwerpen bevatten. Als je probeert een missie te spelen zonder het uitrustingsstuk dat is vereist voor het verwezenlijken van een van de hoofddoelstellingen, dan krijg je een waarschuwing die je vertelt wat de missie vereist. Zodra je je peloton dienovereenkomstig hebt uitgerust, krijg je toestemming de missie te starten.

In sommige gevallen vereisen ook speciale secundaire doelstellingen specifieke uitrustingsstukken. Als je de missie probeert te starten zonder de uitrustingsstukken die je nodig hebt voor de speciale opdracht, dan wordt je aangeraden die voorwerpen mee te nemen.

Knoppen voor schermnavigatie
Onder de interface voor de uitrusting bevinden zich de knoppen om naar het volgende scherm te gaan. Je kunt niet doorgaan als je niet minimaal 1 soldaat hebt toegewezen aan een vuurteam. Klik op de knop Forward (Verder) om de missie te starten.

ACTIESCHERM



In de actiefase van Ghost Recon bestuur je de Ghosts terwijl deze zich aan een missie wijden.

Beweging
Op elk moment tijdens de actiefase heb je de directe controle over een soldaat (al kun je op de stafkaart orders geven aan het hele peloton). Je bestuurt hoe hij beweegt, waar hij naar kijkt en welke houding hij aanneemt.

Kijken
Je bepaalt het blikveld van je spelpersonage met behulp van de muis. Als je de standaardwaarden gebruikt, betekent het naar voren bewegen van de muis dat je spelpersonage omhoog kijkt, terwijl hij omlaag kijkt als je de muis naar achteren beweegt. Als je de muis naar links of rechts beweegt draait het personage zich op dezelfde plaats om.

Lopen
De standaardtoetsen voor het bewegen zijn W, S, A en D. Deze corresponderen met Voorwaarts, Achteruit, Stap links opzij en Stap rechts opzij. Voorwaarts laat de soldaat in normaal tempo naar voren lopen, terwijl Achteruit hem naar achteren laat stappen. Stap links opzij en Stap rechts opzij laten hem naar links en rechts bewegen.

Houding
In Ghost Recon kun je drie houdingen aannemen, namelijk: staand, geknield en languit liggend.

Je kunt in elk van deze drie houdingen bewegen.

Om een lager standpunt in te nemen moet je op de toets Drop Stance (Bukken) drukken. Hierdoor neemt je soldaat een één stap lagere houding in. Om van staand naar geknield over te schakelen, moet je één keer op deze toets drukken. Om van staand over te schakelen naar languit liggend moet je dus twee maal op deze toets drukken.

Druk op de toets Raise Stance (Oprichten) om jezelf op te richten. De toets moet twee maal worden ingedrukt als je vanuit de houding languit liggend wilt opstaan en een maal als je vanuit de houding languit liggend wilt knielen.

Rennen
Als je wilt rennen, moet je de toets Run (Rennen) ingedrukt houden terwijl je naar voren loopt. Je kunt alleen rennen als je je voorwaarts beweegt.

Schuifelen
Schuifelen is een tragere en minder geluid veroorzakende manier van voortbewegen dan normaal lopen. Je kunt in elke richting schuifelen door de toets Shuffle (Schuifelen) ingedrukt te houden terwijl je beweegt in de gewenste richting.

Gluren
Gluren stelt je in staat om om een hoek te kijken zonder dat je je soldaat blootstelt aan ongewenste aandacht en geweervuur. Je kunt zowel naar links als naar rechts gluren. Je blijft gluren zolang je de toets Peek (Gluren) ingedrukt houdt.

Tussen vuurteams schakelen
Je kunt onmiddellijk overschakelen tussen de actieve vuurteams door op de sneltoets voor dat team te drukken. Als je dat doet wordt automatisch de leider van dat vuurteam geselecteerd als het personage dat je bestuurt. Als de leider van het team gedood is, dan krijg je onmiddellijk de controle over het volgende teamlid met de hoogste rang.

Acties
De knop Action (Actie) wordt gebruikt voor het uitvoeren van een actie tijdens het spel of voor het gebruiken van een bepaald voorwerp. Tot de acties die je kunt uitvoeren behoren bijvoorbeeld het openen van deuren en het bedienen van machinegeweeremplacementen.

Kaliber .50 machinegeweren
Een aantal missies bevatten emplacementen met kaliber .50 machinegeweren die je door een soldaat kunt laten bedienen en afvuren. Om de besturing van een machinegeweeremplacement over te nemen moet je een soldaat erheen laten lopen en dan op de Action (Actie)-toets drukken. Hiermee heb je de controle gekregen over het machinegeweer. Je kunt het machinegeweer afschieten door op de toets Use Item (Voorwerp gebruiken) te drukken. Als je het machinegeweer te lang achtereen afvuurt, dan loop je het risico dat het vastslaat door oververhitting.

Deuren
Van veel gebouwen die je in Ghost Recon tegenkomt, zullen de deuren zijn gesloten. Om een deur te openen moet je erheen lopen en op de Action (Actie)-toets drukken. Sommige deuren kunnen niet worden geopend. Andere zijn afgesloten, maar kunnen worden geopend nadat je het slot stuk hebt geschoten.

Gevechten

Je soldaten kunnen worden uitgerust met een assortiment wapens, variërend van pistolen tot en met antitankwapens. Elke personage gaat de strijd in met twee wapens, een primair en een secundair wapen, waartussen je kunt schakelen.

Schieten

Druk op de toets Use Item (Voorwerp Gebruiken) om een wapen af te vuren. Hierdoor wordt het op dat moment geselecteerde wapen met de huidige vuursnelheid afgevuurd.

Vuursnelheid

De vuursnelheid bepaalt hoeveel patronen je wapen afvuurt elke keer dat je de Fire (Schiet)-knop indrukt. Wapens kunnen over een of meer van onderstaande vuursnelheden beschikken:

- **Enkelschots**
- **Salvo van drie schoten**
- **Volautomatisch**

Je kunt schakelen tussen de verschillende vuursnelheden van een wapen door op de toets Next Selective (Volgende selectie) te drukken..

Van wapen wisselen

Je kunt wisselen tussen je primaire en secundaire wapen door de toets Swap Weapons (Wapen verruilen) in te drukken.

Magazijnen vervangen

Herladen is een kwestie van het indrukken van de toets Change Magazine (Magazijn vervangen). Hierdoor wordt het huidige magazijn verwijderd en een nieuw magazijn geladen. Het richtkruis zal veranderen om de voortgang van het herladen weer te geven. Als het wapen is herladen keert het richtkruis terug naar de normale staat. Je kunt niet schieten tijdens het herladen..



In- en uitzoomen

Een aantal wapens kent de mogelijkheid om in te zoomen voor een duidelijker beeld, ook wel de sluipschutterstand genoemd. Om over te schakelen naar de sluipschutterstand moet je de toets Weapon Zoom In (Wapen inzoomen) indrukken. Druk op de toets Weapon Zoom Out (Wapen uitzoomen) om terug te keren naar het normale zicht.
Als je een muis met een muiswiel gebruikt, dan kan dit muiswiel ook worden gebruikt voor het in- en uitzoomen. In plaats van trapsgewijs een ander zoomniveau te kiezen, verloopt het zoomen met behulp van het muiswiel traploos.

Binoculars (Verrekijker)

Met een verrekijker kun je dingen die zich op grote afstand bevinden veel beter waarnemen dan met de sluipschutterfunctie van de meeste wapens. Ze hebben echter geen uitwerking op de vijand. Je gebruikt een verrekijker door het als primair wapen te selecteren en vervolgens de toets Use Item (Voorwerp gebruiken) in te drukken.

Demolitions Charges (Springladingen)

Tijdens sommige missies is het nodig om springladingen te plaatsen voor het verwezenlijken van bepaalde doelstellingen. Om een springlading te gebruiken, moet je deze selecteren als primair wapen en dan naar de plek lopen waar je de lading wilt plaatsen. Druk op de toets Use Item (Voorwerp gebruiken) om de springlading te laten vallen. Aan het einde van de missie zal de lading automatisch tot ontploffing worden gebracht.

Claymores (Landmijnen)

Landmijnen worden op dezelfde manier op het slagveld achtergelaten als springladingen. Na plaatsing van een landmijn verandert het icoontje van de landmijn in het icoontje van een ontsteker.

Als je nogmaals op de toets Use Item (Gebruik voorwerp) drukt, gaat de landmijn af. Ook direct achter de landmijn bevindt zich een klein gebied waarbinnen deze een dodelijke uitwerking heeft.

Sensors (Sensoren)

Sensoren functioneren als een extra soldaat voor wat waarnemingen betreft. Als een vijand of een voertuig binnen bereik van de sensor passeert, dan wordt dit getoond op de stafkaart. Sensoren worden op dezelfde manier geplaatst als springladingen.

DE SCHERMINTERFACE

Dit is wat je ziet tijdens de actiefase van Ghost Recon. Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door het uitzicht van het actieve personage.

In beeld getoonde onderdelen van het spel

Het leeuwendeel van hetgeen je tijdens het spel ziet, kan het beste worden omschreven als "het spel zelf". Hiertoe behoren:

Vriendschappelijke troepen

Er zijn twee soorten vriendschappelijke troepen: zij die onderdeel uitmaken van je peloton en zij die met je samenwerken. Van de leden van je verschillende vuurteams verschijnt de naam als je het richtkruis over hen heen beweegt. Dit effect blijft uit bij andere vriendschappelijke troepen, deze zijn alleen herkenbaar aan hun uniformen en aan het feit dat ze de bewegingen van je troepen volgen zonder het vuur te openen.

Vijanden

Vijandelijke soldaten zijn de vijanden die proberen om jou en je peloton te doden. Zij dragen wapens en zijn meestal gekleed in burgerkleren of in het uniform van een vijandige militaire macht. Vijanden zullen reageren als zij je waarnemen (door je te zien, te horen of door het feit dat een van hun medestanders wordt gedood).

Voertuigen

In beeld is een grote variëteit aan militaire voertuigen te zien. Sommige bewegen en/of beschieten je terwijl andere statische elementen zijn. Als een voertuig beweegt, dan kan het worden vernietigd. Je kunt in het spel geen voertuigen besturen.

Terrein

Het terrein, inclusief bomen, bunkers en gebouwen, is de omgeving waarin het spel plaatsvindt. Over het algemeen kun je je lopend door het terrein verplaatsen. Steil terrein kan onbegaanbaar zijn. Het is niet mogelijk om een soldaat te verwonden met iets dat uit het terrein afkomstig is.

Gijzelaars bevrijden

In bepaalde missies moet je gijzelaars bevrijden of vijanden gevangen nemen om doelstellingen te verwezenlijken. Om een gijzelaar opdracht te geven je te volgen moet deze door een van je soldaten worden aangeraakt. Als de gijzelaar eenmaal is aangeraakt dan zal hij of zij de soldaat volgen die het contact tot stand heeft gebracht. Vijanden die in aanmerking komen om gevangen genomen te worden, kunnen op dezelfde manier worden gearresteerd, d.w.z. door een soldaat hen te laten aanraken.

Onderdelen van de interface

De interface in beeld bevat nog een aantal andere elementen die essentieel zijn voor het spelen van Ghost Recon.

Soldaatvenster

Linksonder in beeld verschijnt het informatievenster voor de soldaat. Dit laat zien welke soldaat momenteel is geselecteerd.

Uiterst links in dit venster bevinden zich drie vakjes boven elkaar. Deze geven de houding van de soldaat weer. Rechts daarvan zie je een icoontje dat de huidige soldaat voorstelt. Ook dit toont zijn huidige houding.

Rechts in dit venster staan drie regels tekst. De bovenste regel vertelt je de gezondheidstoestand van de geselecteerde soldaat: Healthy (Gezond), Wounded (Gewond) of Dead (Dood). De lijn wordt geel als een personage gewond is en rood als hij is gedood.

Onder de gezondheidstoestand staat de naam van het vuurteam waartoe de soldaat behoort en geheel onderaan de achternaam van het personage.

Je kunt dit venster uit beeld verwijderen door de toets Toggle Soldier Panel (Soldaatvenster Aan/Uit) in te drukken.

Indicatie bedreigingen

Middenonder in beeld staat de indicatie voor bedreigingen. Deze indicator bestaat uit vijf elementen. Langs de buitenste rand bevindt zich een klein driehoekje dat in de richting van het dichtstbijzijnde navigatiepunt wijst. Deze indicatie is absoluut en is onafhankelijk van de richting waarin het geselecteerde personage kijkt.

De gekleurde stip binnen de grootste ring van de indicator wijst naar het noorden. Ook deze indicatie is absoluut en is onafhankelijk van de richting waarin de soldaat kijkt.

De buitenste ring van de indicator doet dienst als je vuurindicator. De verlichte segmenten tonen je vanuit welke richting je het geluid van schoten hoort. Actieve segmenten van de vuurindicator zijn rood gekleurd.

De middelste ring van de indicator geeft aan in welke richting zich de vijanden bevinden die meer dan 40 meter van je zijn verwijderd. Net als de vuurindicator is deze indicator verdeeld in vier segmenten die relatief zijn ten opzichte van de huidige kijkrichting van het personage. Actieve kwadranten zijn geel gekleurd.

Het centrum van de indicator geeft aan wanneer een vijand zich binnen 40 meter van je huidige positie bevindt. Als dat het geval is, dan kleurt dit gedeelte rood.

Wapenvenster

Rechtsonder in beeld staat het wapenvenster. Op de bovenste regel staat het primaire wapen van de soldaat, terwijl de tweede regel het secundaire wapen weergeeft. Links van de afbeeldingen van de wapens staan twee getallen. Het eerste getal is het aantal patronen dat nog in het magazijn van dat wapen aanwezig is. Het tweede getal toont de hoeveelheid resterende magazijnen voor dit wapen. In sommige gevallen wordt het tweede getal vervangen door een streepje. Dat houdt in dat het aantal magazijnen niet van toepassing is. De drie blokjes rechts geven de geselecteerde vuursnelheid weer.

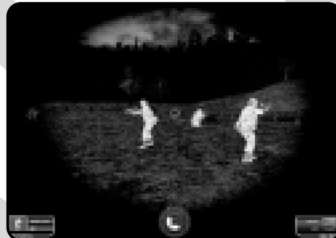
Je kunt dit venster uit beeld verwijderen door de toets Toggle Weapon Panel (Wapenvenster Aan/Uit) in te drukken.

Als het aantal patronen in het momenteel gebruikte magazijn is teruggelopen tot 30% van de volledige capaciteit, dan wordt het geselecteerde wapen in geel weergegeven. Als het magazijn leeg is, wordt het wapen rood.

Richtkruis

In het midden van het beeldscherm bevindt zich het richtkruis. Hiermee bepaal je waarop je richt tijdens het schieten. Voor elk van je wapens bestaan verschillende richtkruizen.

Het richtkruis bestaat uit twee delen: de statische component en de stippen. De statische component is altijd gecentreerd in het beeldscherm en wijst in de richting van het doelwit waarop je richt. De stippen dienen om aan te geven hoe nauwkeurig je op enig moment kunt richten. Hoe langer je op een bepaald doelwit richt, des te dichter komen de stippen naar het midden van het richtkruis en hoe accurater je schiet. Al je schoten zullen ergens binnen het gebied inslaan dat door de stippen wordt aangegeven.



Nachtzicht

Je kunt nachtzicht in- en uitschakelen door de toets Toggle Night Vision in te drukken. Standaard is dit de V-toets. Als het nachtzicht is ingeschakeld, wordt alles in beeld groen. De weergave wordt weer normaal als het nachtzicht wordt uitgeschakeld.

Berichten

Zo nu en dan ontvang je berichten van het spel (of van andere spelers) met belangrijke informatie. Hiertoe behoren onder andere wijzigingen in de gevechtsregels voor het vuurteam, berichten van de server, etc. Deze berichten verschijnen linksboven in beeld.

De commando-interface is het onderdeel waarmee je de personages tijdens de actiefase van Ghost Recon bestuurt. Deze bestaat uit twee onderdelen: de Command Map (Stafkaart) en de Soldier Cards (Soldatenoverzicht).

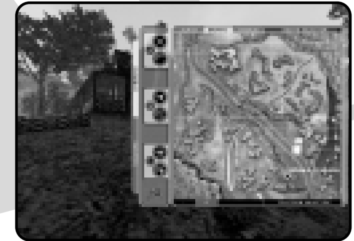
Je kunt de stafkaart oproepen door de linker Shift-toets ingedrukt te houden. Als je de toets loslaat, verdwijnt de kaart weer. Je kunt het soldatenoverzicht oproepen door de Tab-toets ingedrukt te houden. Als je deze toets loslaat, wordt dit overzicht weer gesloten.

Als je op de CTRL-toets drukt, roep je het laatst bekeken onderdeel van de commando-interface op. Standaard is dat de stafkaart. Het op deze manier opgeroepen overzicht blijft in beeld zichtbaar totdat je het venster sluit. Het is ook mogelijk om tussen beide vensters te wisselen.

De Stafkaart

Op de stafkaart kun je zien waar je peloton zich bevindt op het slagveld. Je kunt ze hier ook opdracht geven om zich te verplaatsen door markeringspunten op de kaart aan te wijzen.

Links van de stafkaart bevinden zich twee tabs. Een voor de stafkaart zelf en de andere voor het soldatenoverzicht. Door op een tab te klikken kun je schakelen naar het andere venster. Rechts van deze tabs bevinden zich nog drie tabs voor je vuurteams. Deze tabs bevatten de naam van het vuurteam en stellen je in staat om de Rules of Engagement (RoEs - Gevechtsregels) voor het vuurteam te bepalen.



Gevechtsregels

Er bestaan twee soorten gevechtsregels, Movement (Bewegen) en Combat (Vechten).

Elke set gevechtsregels kent drie instellingen.

Voor Bewegen zijn dit:

- **Hold (Stand houden)** – Laat het vuurteam stilstaan. Dit bevel wordt aangeduid met een rode X.
- **Advance (Oprukken)** – Beweegt je vuurteam naar het volgende markeringspunt. Dit wordt weergegeven met een gele pijl. Als een oprukkend vuurteam onder vuur komt te liggen dan schakelt het automatisch over naar Stand houden totdat je de gevechtsregels handmatig wijzigt.
- **Advance at All Costs (Tegen elk prijs oprukken)** – Beweegt je vuurteam voorwaarts, ongeacht de tegenstand die het ontmoet. De order Tegen elke prijs oprukken wordt weergegeven door een dubbele groene pijl.

Voor het vechten zijn de gevechtsregels:

- **Assault (Aanvallen)** – Beveelt je vuurteam het vuur te openen zodra een vijand wordt waargenomen. Dit is de standaardinstelling en wordt aangeduid door het silhouet van een pistool.
- **Suppress (Onderdrukkingsvuur)** – Beveelt je vuurteam om het vuur te openen als het vermoeden bestaat dat vijanden in de buurt zijn. Onderdrukkingsvuur wordt aangeduid door het silhouet van een pistool boven een plusteken.



- **Recon (Verkennen)** – Beveelt je vuurteam om alles in het werk te stellen om niet te hoeven schieten. Ze zullen echter wel terugschieten als zij onder vuur worden genomen. Verkennen wordt aangeduid door het silhouet van een pistool boven een minteken.

Boven de stafkaart staat een aantal tabs met de namen van de vuurteams. Als je op een van deze tabs klikt dan wordt dat team geselecteerd als het huidige team.

Het middelste gedeelte van de stafkaart bevat de eigenlijke kaart. Deze toont de plattegrond van het gebied waarin de missie zich afspeelt. Op de kaart zie je herkenningspunten en andere aanduidingen. Hiertoe behoren:

- **Je eigen troepen** – Verschijnen als witte cirkels met daarbinnen een letter die aangeeft tot welk vuurteam zij behoren. De soldaat die je momenteel bestuurt, wordt als een groene cirkel weergegeven met daarbinnen de letter van zijn vuurteam.
- **Soldaten** – Worden getoond als kleine ruitjes. Vriendschappelijke soldaten zijn groen, terwijl vijandelijke soldaten rood zijn.
- **Voertuigen** – Elk type voertuig heeft een eigen icoontje.

Niet permanente voorwerpen verschijnen alleen op de stafkaart als deze in het gezichtsveld van een van je soldaten liggen. Voorwerpen die zijn vernietigd, worden op de kaart aangegeven in een kleur die donkerder is dan normaal.

Markeringspunten

Markeringspunten zijn stippen op de kaart waar je vuurteams heen lopen als je hen in beweging laat komen. Door het aanbrengen van markeringspunten kun je ook de voortgang van de vuurteams controleren. Je plaatst een markeringspunt door eerst een vuurteam te selecteren en vervolgens met de linker muisknop op de kaart te klikken op de plek waar je het vuurteam heen wilt sturen. Je kunt meerdere opeenvolgende markeringspunten uitzetten. Zodra een markeringspunt is aangegeven. zal het vuurteam daarheen lopen, tenzij het bij de gevechtsregels de opdracht Hold (Stand houden) heeft gekregen. Als het markeringspunt is ingegeven, verschijnt op de stafkaart een lijn tussen de leider van het vuurteam en dit markeringspunt.

Als je een markeringspunt plaatst met een ongeldig pad, dan zal de lijn rood knipperen. Dit betekent dat het pad dat je hebt uitgestippeld niet mogelijk is, hoewel het vuurteam zijn best zal doen om de gemarkeerde plek te bereiken. Het spel kan dan proberen het pad opnieuw te berekenen, maar soms is dat onmogelijk. Terwijl het spel probeert het pad opnieuw te berekenen zal de lijn blijven knipperen. Als je op een ongeldige plek klikt voor een markeringspunt, dan knippert de cursor in rood en wordt je gewaarschuwd door een geluidssignaal.

Klik met de rechter muisknop om het laatst geplaatste markeringspunt te verwijderen. Als je alle markeringspunten hebt gewist, stopt het vuurteam onmiddellijk. De stafkaart toont uitsluitend het pad voor het momenteel geselecteerde vuurteam.

Schootsvelden

Een schootsveld is het gebied dat je soldaten bestrijken als zij een markeringspunt hebben bereikt. Je stelt een schootsveld in door de muisknop ingedrukt te houden terwijl je een markeringspunt plaatst. Op de stafkaart verschijnt een gele boog. Deze kun je met de muis roteren.

Soldatenoverzicht

Met de Soldier Cards (Soldatenoverzicht) kun je schakelen tussen de soldaten. Het overzicht toont ook informatie over de huidige situatie van je hele peloton, inclusief munitie, gezondheidstoestand en de statistische gegevens.

Er zijn tabs voor elk vuurteam met knoppen voor de gevechtsregels van elk team. Daarnaast is een indicator zichtbaar voor de houding. Door op de indicator voor de houding te klikken, kun je die soldaat selecteren als degene door wiens ogen je de omgeving ziet. Daarnaast bevindt zich een icoontje in de vorm van een mens. Hieraan kun je zien welke verwondingen de soldaat heeft opgelopen. Rechts naast de indicator voor de houding staan de naam en het specialisme van de soldaat. Naast deze tekst staan de uitrustingstukken van het personage vermeld en een indicator voor de munitie. Geheel rechts worden de vaardigheden van de soldaat genoemd.

Als een soldaat gedood is, dan wordt zijn kaart in rood afgebeeld.

Quick Save (Snel opslaan) en Quick Load (Snel laden)

Quick Load (Snel laden)

Met de optie Quick Load kun je een spel laden tijdens de actiefase. Door op de toets Quick Load te drukken (standaard is dat de F7-toets) wordt automatisch het laatste spel geladen dat met behulp van de Quick Save (Snel opslaan) werd opgeslagen. Quick Load wist alle informatie voor herhalingen die je eventueel hebt opgeslagen tot aan dat punt. Als je een herhaling bekijkt zul je alleen de actie te zien krijgen vanaf het laatste punt waar je de optie Quick Load hebt gebruikt.

Quick Save (Snel opslaan)

Als je een spel wilt opslaan zonder de actie te verlaten moet je op de toets Quick Save drukken. Standaard is dit de F6-toets. Hierdoor wordt een spel opgeslagen in een specifieke quick save locatie.





Missiestatus

Als je op de Esc-toets drukt wordt het dialoogvenster Mission Status (Missiestatus) geopend. Dit is een snelle methode om je doelstellingen tijdens een missie te controleren en om het spel opnieuw te starten, op te slaan of spelopties aan te passen.

Bovenin het venster worden de doelstellingen van de huidige missie genoemd. Daaronder zie je een aantal knoppen.

Continue (Doorgaan)

Door op de knop Continue te klikken keer je terug naar het spel op het exacte punt waar je was gebleven.

Save Game (Spel opslaan)

Hiermee sla je het huidige spel op en wordt het dialoogvenster Save Game geopend.

Options (Opties)

Dit opent het menu met spelopties.

Restart (Opnieuw starten)

Als je op de knop Restart klikt, wordt de missie opnieuw gestart met je huidige peloton en uitrusting. Alle leden van je team beginnen volledig hersteld en alle munitie wordt aangevuld. Ook alle vijanden zijn weer terug waar ze waren.

Abort (Opgeven)

Door op de knop Abort te klikken geef je de missie op en keer je terug naar het Briefingscherm.

End Mission (Missie beëindigen)

Als je op End Mission klikt wordt de missie onmiddellijk beëindigd. Je gaat naar het scherm After Action Review (Evaluatie) en de missie wordt beschouwd als "Failed" (mislukt).

Quit (Stoppen)

Als je op de knop Quit klikt, keer je terug naar het hoofdmenu.

EEN MISSIE BEËINDIGEN

Een missie wordt als beëindigd beschouwd als je alle missiedoelen hebt gerealiseerd of als je complete peloton is gedood. Als de missie is afgelopen, wordt je naar het evaluatiescherm gebracht.

After Action Review (Evaluatiescherm)

Het scherm After Action Review (AAR) toont je hoe je het er tijdens de zojuist beëindigde missie vanaf hebt gebracht. Het scherm bevat zowel een gedetailleerde opsomming van je algemene prestaties tijdens de missie als individuele gegevens voor al je soldaten afzonderlijk.

Mission Info (Missie-informatie)

Dit toont je de elementaire details van de missie. Hiertoe behoren het type missie, de moeilijkheidsgraad, verstreken tijd, beste tijd en de snelste speler.

Objective Status (Status van doelstellingen)

Hier worden alle doelstellingen van de missie vermeld, met een indicatie of je deze hebt verwezenlijkt of niet. Let erop dat het bij een aantal missies mogelijk is om de missie met succes af te sluiten terwijl niet alle doelen van de missie zijn bereikt, maar wel de standaard doelstellingen zijn verwezenlijkt.

Platoon Status (Status van peloton)

Dit toont een overzicht van alle soldaten in je peloton tijdens de afgelopen missie. Voor elk van hen wordt een overzicht gegeven van hetgeen zij hebben gepresteerd.

View Replay (Herhaling bekijken)

Als je op deze knop klikt kun je een herhaling bekijken van de zojuist voltooide missie.

Save Replay (Herhaling opslaan)
Door op deze knop te klikken kun je de herhaling van de zojuist voltooide missie opslaan om deze later nog eens te bekijken via het menu View Replay.

Menu Button (Menuknop)
Klik op deze knop om het Statusmenu te openen.

Forward button (Voorwaarts)
De knop Forward brengt je naar het volgende scherm. Tijdens een campagne is deze knop grijs gemaakt als de missie als mislukt wordt beschouwd.

Back Button (Terug)
Als je op de knop Back klikt, krijg je de kans om de zojuist voltooide missie nogmaals te spelen. Er verschijnt een dialoogvenster met de vraag of je de missie opnieuw wilt proberen. Als je hier Yes (Ja) selecteert keer je terug naar het Briefingscherm voor de missie. Als je No (Nee) kiest keer je terug naar het evaluatiescherm.

Een herhaling opslaan
Als je ervoor kiest om een herhaling van een missie op te slaan, verschijnt het venster Save Replay (Herhaling opslaan).
Als je dit scherm oproept, zie je een tekstvenster waarin je een naam kunt typen voor de herhaling die je wilt opslaan, alsmede een scrollbare lijst met alle reeds opgeslagen herhalingen.
Dit scherm bevat twee knoppen: OK en Cancel. Als je op Cancel (Annuleren) klikt, keer je terug naar het evaluatiescherm zonder dat de herhaling wordt opgeslagen. Als je op OK klikt wordt de herhaling opgeslagen voordat je terugkeert naar het evaluatiescherm.

MULTIPLAYER

Multiplayerspellen stellen je in staat om samen met anderen te spelen via een locaal netwerk (LAN) of via internet. Je kunt zowel je eigen server opzetten en als host fungeren als ook deelnemen aan het spel van iemand anders.

Multiplayerinstellingen
In dit scherm kun je deelnemen aan een bestaand spel of zelf de stappen ondernemen die nodig zijn voor het opzetten van een eigen server.

Create Game (Spel creëren)
Als je op deze knop klikt kun je een spel vanaf nul opbouwen en je eigen computer als server gebruiken. Nadat je hebt geklikt op Create Game verschijnt het scherm Player Setup (Spelerinstellingen).



Game List (Lijst met spellen)
De lijst bevat twee tabs. Een met het opschrift LAN en de andere met het opschrift Internet. Als je op de eerstgenoemde tab klikt krijg je alle Ghost Recon-spellen te zien die op dat moment op je LAN actief zijn, terwijl het klikken op de laatstgenoemde tab een overzicht geeft van alle spellen die op internet beschikbaar zijn bij de jou bekende servers.

Overzicht LAN-spellen
De tab LAN in het overzicht van spellen toont de spellen die aanwezig zijn op je eigen netwerk. Alle spellen worden gerangschikt per server en vermelden bovendien de volgende informatie:

- **Ping rate (Ping-snelheid)**
- **Mode (Speelstand)**
- **Number of Players (Aantal spelers)**
- **Password Icon (Icoontje voor wachtwoord)** – Dit informeert je of het betreffende spel al dan niet is beveiligd met behulp van een wachtwoord.
- **Current Game Status (Status van het huidige spel)**
- **Active Mod (Actieve modificatie)**

Je kunt een spel selecteren door erop te klikken. Onderaan de lijst bevindt zich de knop Info (Informatie). Als je hier op klikt, krijg je meer informatie over het geselecteerde spel.

Aanmelden bij een spel
Om jezelf aan te melden bij een spel zijn twee stappen nodig. Selecteer eerst de server waarbij je jezelf wilt aanmelden. Klik vervolgens op de knop Join Game (Deelnemen aan spel) rechtsonder in beeld. In het scherm zal een venster zijn geopend voor het invullen van een wachtwoord. Als het spel waaraan je wilt deelnemen een wachtwoord vereist, dan typ je dat in dit venster in. Niet alle spellen vereisen een wachtwoord.

Overzicht internetspellen
Dit overzicht geeft vergelijkbare informatie over beschikbare spellen als de lijst met LAN-spellen, maar biedt nog een aantal extra opties.
De lijst zelf toont IP-adressen voor internetspellen. Als je een adres van een spel hebt opgeslagen, en dat spel kan informatie naar je verzenden, dan zal dat spel met alle informatie daarover in de lijst verschijnen. Als deze informatie is geblokkeerd verschijnt alleen het IP-adres. Onder de lijst met namen van servers bevindt zich een invoerveld voor het invoeren van het adres van een nieuwe server. Klik op de knop Add (Toevoegen) om deze server toe te voegen aan je lijst. Als je op de knop Info klikt, krijg je informatie over de geselecteerde server te zien.
Klik op de knop Refresh List (Lijst verversen) om ervoor te zorgen dat Ghost Recon de lijst met servers doorloopt om te controleren of er iets is gewijzigd aan de status van een server.



De spelerinstellingen
In dit scherm kun je de instellingen aanmaken om mee te kunnen doen aan een multiplayerspel.

Soldier/Roster (Soldaat/Dienstrooster)
Links in het scherm is een gedeelte met twee tabs: Soldier (Soldaat) en Roster (Dienstrooster). Hiermee kun je bepalen met wat voor soort soldaat je wilt spelen, kun je je aanmelden bij een eenheid en beslissen of je actief mee gaat spelen of alleen wilt observeren.

Roster
Als je op de tab Roster klikt, wordt een overzicht opgeroepen van de vuurteams voor het momenteel geselecteerde peloton, alsmede een viertal tabs. Elk van deze tabs correspondeert met een peloton in het spel. Klik op het peloton waarbij je jezelf wilt aansluiten. Hierna verschijnt het huidige dienstrooster van dit peloton in beeld.

Het dienstrooster van elk peloton is onderverdeeld in drie vuurteams en het dienstrooster van elk vuurteam bestaat uit drie regels. Op elke regel vind je drie gegevens, namelijk: de naam van de speler, het aantal stemmen dat hij heeft om pelotonscommandant te worden en een aankruisvakje waarin je kunt aangeven wie jouw



MULTIPLAYER



voorkeur heeft als pelotonscommandant.

Onder het dienstrooster zie je een venster met de andere spelers die aan het spel deelnemen. Klik op een lege plek binnen het vuurteam waaraan je je soldaat wilt toevoegen. Je naam verschijnt nu op die plek en zal in de lijst eronder grijs zijn gemaakt.

Alleen observeren

Als je in het vakje naast Observer Mode klikt, observeer je de gebeurtenissen in plaats van zelf te spelen. In deze speelstand kun je niet zelf bepalen aan welke soldaat je aan het begin van het spel wordt gekoppeld. Als observeerder kun je echter wel tijdens het spel een ander gezichtspunt kiezen door de Soldier Cards (Soldatenoverzicht) op te roepen en door onderaan het overzicht op de gekleurde tabs te klikken om het peloton te selecteren dat je wilt observeren.

Soldaat

Helemaal bovenin dit gedeelte van het scherm is een venster dat het huidige type soldaat toont. Onder de klasse-aanduiding van de soldaat bevindt zich een venster waarin je het uiterlijk van je soldaat kunt zien. Dit verschilt per peloton.

Onder de afbeelding staat een tekstveld waar je de naam kunt intypen waarmee je op de server door het leven wilt gaan.

Het onderdeel daar weer onder is de selectie van de uitrusting. De naam van de uitrusting verschijnt in een tekstveld, terwijl de inhoud van de uitrusting daaronder wordt weergegeven. Welke uitrustingen beschikbaar zijn, hangt af van de klasse van de soldaat en de beperkingen die de server heeft gesteld aan de te gebruiken uitrustingen.

Spelinformatie

Rechts van het gedeelte met het Dienstrooster/Soldaten staat de informatie over de huidige missie. Daaronder staat een aankruisvakje naast het woord Ready (Gereed). Als je hierop klikt geef je te kennen dat je klaar bent om met het spel te starten. Het spel begint nadat alle deelnemers op Ready hebben geklikt.

Naast het vakje Ready zie je een indicator die je vertelt hoeveel spelers hebben gemeld klaar te zijn om te beginnen. Hieronder staat een overzicht van de missiedoelen.

Instellingen van de server aanpassen

Onder het overzicht met missiedoelen is de knop Edit Server (Server aanpassen). Als je hierop klikt kom je terecht in het scherm Server Setup (Server opzetten). Als de server niet toegankelijk is voor deelnemers van buiten het LAN waarop de server draait, dan is deze knop bij 'clients' gedeactiveerd. Indien de knop wel kan worden gebruikt dan wordt, nadat je erop hebt geklikt, een venster geopend dat een wachtwoord vraagt voordat je verder kunt.

Verzoek om verbanning

Door op de knop Request Eject (Verzoek om verbanning) te klikken wordt een stemronde in gang gezet om een speler uit het spel te zetten. Het venster Eject Player (Speler verbannen) wordt geopend. Links hierin staat een lijst met de namen van alle deelnemers aan het spel via deze server. Rechts bevinden zich drie knoppen, namelijk: Eject Player (Speler verbannen), Don't Eject Player (Speler niet verbannen) en Cancel (Annuleren). Klik in de lijst links op de naam van de speler die je wilt verbannen en klik vervolgens op de knop Eject Player. Hierdoor wordt een bericht aan de andere spelers verzonden dat er om een stemming is gevraagd. Alle stemgerechtigde spelers hebben dan 1 minuut de tijd om hun stem uit te brengen. Zodra iemand om een stemming heeft gevraagd, verandert de knop Eject Player in de knop Cast Vote (Stem uitbrengen). Om voor verbanning van de betreffende speler te stemmen moet je op de knop Cast Vote klikken.

De stemming vindt plaats onder alle stemgerechtigde deelnemers aan het spel. Als meer dan de helft van de spelers ervoor kiezen om de betreffende speler te verbannen, dan wordt deze uit het spel verwijderd. Als de stemming is afgelopen, wordt aan alle spelers een chatbericht verzonden met de uitslag van de stemming.

Als de host klikt op de knop Request Eject, vervolgens op de naam van de speler en tenslotte op Eject Player, dan wordt die speler onmiddellijk uit het spel verwijderd zonder stemronde.

Informatie over de server

Klik op de knop Server Info (Informatie over de server) om de huidige instellingen van de server te tonen in het scherm Server Setup (Server opzetten). De enige dan actieve knop is Cancel (Annuleren).

Het scherm verlaten

Helemaal onder in beeld bevinden zich drie knoppen. De knop met de pijl naar links voert je terug naar het scherm Multiplayer Setup (Multiplayerinstellingen) en uit het spel. Als je de host bent dan wordt het spel zelf onmiddellijk beëindigd. De knop met de pijl naar rechts is alleen actief op de server en dient om het spel te starten. Als je op de middelste knop met het vierkantje klikt verschijnt een dialoogvenster met de drie knoppen: Continue (Verder), Options (Opties) en Quit (Stoppen).



Een server opzetten

In dit scherm stel je de opties in voor de server als je als host voor het spel optreedt.

Een kaart selecteren

Links in dit scherm vind je het gedeelte om een kaart te selecteren. Onder een venster dat beelden toont van de momenteel geselecteerde kaart staat een overzicht met namen van kaarten. Onder de lijst met namen van kaarten staan de volgende vier aankruisvakjes:

- **Allow Observers (Observeerders toelaten)** – Laat mensen meedoen als observeerders.
- **Arcade Mode (Arcade speelstand)** – Versnelt de actie in het spel en maakt soldaten minder kwetsbaar voor verwondingen.
- **AI Backup (Aanvullen met computerspelers)** – Zorgt ervoor dat het spel alle pelotons tot het maximale aantal aanvult indien er open plekken zijn. Als je peloton nog beschikt over door de computer gestuurde deelnemers wanneer je laatste soldaat sneuvelt dan kun je met behulp van de Soldier Cards (Soldatenoverzicht) de controle over een van die door de computer bestuurde soldaten overnemen.
- **Random Teams (Willekeurige teams)** – Wijst de spelers toe aan willekeurige teams.

Team Selector (Teamselectie)

Geheel linksonder in dit scherm bevinden zich knoppen voor het selecteren van teams. Hiermee kun je pelotons toewijzen aan teams. Naast het nummer van elk peloton staat een pijl en elk nummer van een peloton staat in een gekleurd kader. Door op de pijlen te klikken verander je de kleuren van het kader. Pelotons met dezelfde kleur maken deel uit van hetzelfde team.

Details van het spel

In het rechter gedeelte van dit scherm wordt het grootste deel van de instellingen van het spel gedaan. Dit zijn:

- **Game Mode** – Gameplay style. Can be Solo, Cooperative, or Team. Each game type allows specific play types.

Speltypen

Elke speelstand kent drie afwijkende speltypen en een aantal unieke instelmogelijkheden die daarbij horen.

Solo (Ieder voor zich)

- **Hamburger Hill** – De speler die de meeste tijd doorbrengt in het centrum van de kaart heeft gewonnen.
- **Last Man Standing** – De winnaar is de laatste speler die nog op de been is.
- **Sharpshooter** – De winnaar is de speler die aan het einde van het spel de meeste tegenstanders heeft gedood.

Co-Op (Samenwerking)

- **Firefight** – Op willekeurige plaatsen op de gehele kaart zijn vijanden geplaatst.
- **Mission** – Het spel wordt gespeeld alsof het een missie voor 1 speler is.
- **Recon** - De spelers moeten vanaf de insertion zone (het startpunt) de extraction zone (het eindpunt) zien te bereiken.

Team

- **Hamburger Hill** – Het team dat de meeste tijd doorbrengt in het centrum van de kaart heeft gewonnen.
- **Search and Rescue** – Het team dat de drie gijzelaars vindt en hen in veiligheid weet te brengen heeft gewonnen.
- **Last Man Standing** - De winnaar is het laatste team dat nog op de been is.

- **Difficulty** – De moeilijkheidsgraad van het spel.
- **Next Map** – Selecteert de volgorde waarin nieuwe kaarten worden gebruikt tijdens het spel. Dit kan zowel een vooraf bepaalde volgorde zijn zoals de volgorde van een campagne (In Order), een willekeurige volgorde (Random), of telkens dezelfde kaart (Same). Als je de optie Same selecteert wordt de optie Max Reps (Maximaal aantal herhalingen) uitgeschakeld.
- **Password** – Wachtwoord, indien gewenst, voor deelname aan spel.
- **Time Limit** – De lengte van het spel.
- **Type** – Het type spel dat je speelt.
- **Max Players** – Het maximum aantal toegestane spelers.
- **Map Reps** – Het aantal malen dat een kaart wordt herhaald voordat de volgende wordt gebruikt.
- **IFF – Schakel IFF (Identify Friend or Foe** - Identificeer vriend of vijand)) Aan of Uit. Als IFF is ingeschakeld verschijnen de namen van je teamleden als je het richtkruis over hen heen beweegt.
- **Use Threat Indicator** – Zet de indicator voor bedreigingen, die tijdens de actiefase midden onder in beeld zichtbaar is, aan of uit. Het kompas blijft altijd op zijn plaats.
- **Random Insertion Zones** – Als Random Insertion Zones (willekeurige startpunten) worden gebruikt, beginnen de spelers of de teams op willekeurige plaatsen op de kaart.

Respawn (Herrijzen)

Je kunt kiezen uit de volgende vier manieren om doden te laten herrijzen:

- **None (Geen)** – Dood is dood. Geen herrijzingen.
- **Individual (Individueel)** – Herrijzing wordt per individu bepaald. Voor elke speler wordt het aantal malen ingevoerd dat deze herrijst, daarna blijft hij dood.
- **Team** – Herrijzing wordt per team bepaald. Elk team heeft een totaal aantal herrijzingen tegoed. Telkens als er een teamlid sterft, gebruikt het team een herrijzing, totdat het beschikbare aantal is verbruikt.
- **Infinite (Oneindig)** – Spelers herrijzen een oneindig aantal malen zolang het spel bezig is.

Respawn (Herrijzing) en AI Backup (Aanvullen met computerspelers) zijn onverenigbaar.

Kit Restrictions (Beperkingen aan uitrusting)

Hiermee kun je beperkingen bepalen met betrekking tot de uitrustingstukken die wel en niet kunnen worden gebruikt tijdens het spel.

Pregame Session Timeout (Pauze voor nieuw spel)

Dit is een tijdklok die tussen twee spellen de tijd aftelt. Zodra deze klok nul aangeeft, begint het nieuwe spel. Denk eraan dat het veranderen van de server opties de teller terugzet naar de maximale waarden. De teller wordt niet teruggezet als je het scherm verlaat met behulp van de optie Cancel (Annuleren).

Het laden en opslaan van spelinstellingen

Als je de spelinstellingen naar tevredenheid hebt gekozen, dan kun je deze opslaan om ze in de toekomst opnieuw te gebruiken. Klik daarvoor op de knop Save (Opslaan). De opgeslagen instellingen worden script files (draaiboeken) genoemd. Je kunt ook een script aanmaken met behulp van de level editor die wordt meegeleverd met Ghost Recon. Klik op de knop Load (Laden) om een script file te laden. Je ziet dan een overzicht met beschikbare scripts. Klik op het gewenste script om dat te selecteren. De instellingen van een geladen script worden pas geactiveerd als je op de knop OK klikt.
Als je een script laadt dat niet compatibel is, krijg je een melding die je laat weten waar de incompatibiliteit ligt. De eerder gebruikte spelinstellingen blijven dan actief.

OK

Als je op de knop OK klikt, worden de gewijzigde instellingen toegepast en keer je terug naar het scherm Player Setup (Spelerinstellingen).

Cancel (Annuleren)

Klik op Cancel (Annuleren) om alle in dit scherm aangebrachte wijzigingen te herroepen en terug te keren naar het scherm Player Setup (Spelerinstellingen).

Chatvenster

At the lower right is a message window, which allows you to see both server messages and comments from other players.

Externe toegang tot het netwerk

Om van buitenaf toegang te krijgen tot de server is een wachtwoord vereist. Iedereen die probeert toegang te krijgen, wordt gevraagd een wachtwoord in te voeren. Na het intypen van het correcte wachtwoord krijgt men toegang tot het scherm Server Setup (Serverinstellingen) en kan men wijzigingen aanbrengen.
Als iemand via een externe verbinding het scherm Serverinstellingen heeft geopend, wordt bij de host in het scherm Spelerinstellingen de knop Edit Server (Server aanpassen) rood. Door erop te klikken kan de host desgewenst de gebruiker van het scherm Server aanpassen verwijderen (waardoor alle door hem gewijzigde serverinstellingen worden geannuleerd). Andere gebruikers met externe toegang kunnen niet op de knop Server aanpassen klikken terwijl iemand anders toegang heeft tot het scherm Server instellingen.

Multiplayerspellen

Het spel verloopt tijdens een multiplayerspel vrijwel gelijk aan dat tijdens een spel voor 1 speler. Je begint echter direct met de actiefase. Het spel gaat dan verder totdat de vooraf bepaalde doelen zijn bereikt of tot de ingestelde tijd voor de missie is verstreken.
Er zijn nog twee andere belangrijke verschillen in een multiplayerspel: herrijzing en toegang tot de stafkaart. Herrijzing zorgt ervoor dat spelers die in het spel zijn gedood opnieuw tot leven worden gewekt in het lopende spel. Hiervoor moet de gedode speler een willekeurige toets indrukken. Je herrijst dan weer in het spel met alle oude instellingen voor je soldaat en met een complete uitrusting.
In een multiplayerspel kan alleen de pelotonscommandant bevelen uitvaardigen met behulp van de stafkaart. Alle leden van het peloton krijgen de bevelen te zien. Als de pelotonscommandant wordt gedood selecteert de server automatisch een nieuwe pelotonscommandant.

After Action Review (AAR) (Evaluatiescherm)

Als de missie is voltooid, wordt je naar het evaluatiescherm gebracht. Dit scherm laat je weten of je hebt gewonnen of verloren, alsmede de verstreken tijd voor de missie en de geleverde prestaties van alle afzonderlijke soldaten die hebben meegespeeld. Linksonder is de knop Save Replay (Herhaling opslaan) en rechtsonder het chatvenster. Klik op de knop met de pijl naar rechts om het evaluatiescherm te verlaten en verder te gaan, of wacht 45 seconden. Na het verstrijken van deze tijd wordt het evaluatiescherm automatisch gesloten.

Herhalingen

Je kunt een herhaling van het zojuist voltooide spel opslaan door op de knop Save Replay (Herhaling opslaan) te klikken. Het is echter alleen voor de server mogelijk om de herhaling van een multiplayerspel op te slaan. Ook kan een herhaling alleen worden opgeslagen als je deze eerst hebt opgenomen.

Spelen op Ubi.com

Naast het spelen van Ghost Recon over LAN en internet, kun je nu ook surfen naar ubi.com voor echte multiplayer Ghost Recon action.

Direct naar ubi.com

Om Ghost Recon te spelen op ubi.com dien je de ubi.com software samen met Ghost Recon te installeren. (Als je het al eens geïnstalleerd hebt voor een ander spel kun je deze stap overslaan). Als de installatie afgerond is zal je een icoontje op je desktop zien. Door te klikken op dit icoontje zal je direct naar ubi.com website gaan. Hier kun je dan een game opzetten of aan een bestaand spel meedoen. Zo kun je Ghost Recon spelen tegen mensen over de hele wereld.

Naar ubi.com vanuit Ghost Recon

Je kunt ook aan een spel deelnemen van ubi.com als je je al in Ghost Recon bevind. Ga dan naar de Multiplayer optie. Rechts bovenin zul je de knop "play it on ubi.com" vinden. Klik hierop en je gaat direct naar de lobby van de ubi.com website. Hier kun je een nieuw spel opzetten of deelnemen aan een bestaand spel.

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: http://www.ubisoft.com.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon en e-mail. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit. Stuur in je e-mail de volgende gegevens mee: de naam van de fabrikant van je computersysteem, het merk en de snelheid van de processor, hoeveel RAM je hebt, het versienummer van Windows (als je dat niet zeker weet, klik je met rechts op de icoon My Computer/Deze Computer op je bureaublad en kies je Properties/Eigenschappen) en de fabrikant en het model en/of de soort grafische kaart, modem en geluidskaart. Als je belt, zorg dan dat je alle bovenstaande informatie bij de hand hebt.

In Nederland:
Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (50 cpm.) Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur
E-mail: techsupport@ubisoft.nl

In België:
Telefoonnummer: 02 – 73.25.57.7
E-mail: hotmail@ubisoft.be

RUILEN

Stuur geen spellen die je wilt ruilen rechtstreeks terug naar Ubi Soft Entertainment. Het is ons beleid dat je een spel alleen maar kunt ruilen in de winkel waar je het hebt gekocht of via de online site waar je het hebt besteld. Als de gekochte cd beschadigd of gekrast is, kun je op de lijst met veelgestelde vragen (FAQ) voor jouw spel bekijken waar meer informatie staat over hoe je de cd kunt ruilen en wat het eventueel kost.

CREDITS

Ghost Recon Team

Producent
Darren Chukitus

Ontwerpleiding
Brian Upton

Coproducent
Robbie Edwards

Ontwikkelingsmanagement
Clark Gibson

Ontwerpmanagement
John Sonedecker
Mike Haynes
Eric Armstrong

Analist kwaliteitscontrole
Derek Earwood

Assistent ontwerpers
Gary Stelmack
Matthias Dohmen

Ontwerpers
Brian Reynolds
Chris Wells
Demond Rogers
Dion Rogers
Eric Terry
Jeremy Brown
John Michel
Kareem Leggett
Sloan Anderson
Steve Wasaff
Suzanne Meiler
Tim Alexander
Yongha Hwang
Thomas DeVries
Joseph Drust
Kim Kirchstein
Ray Tylak
Jeff McFadyen

Ontwikkeling
Chris Port
Curtis Smith
David Hamm
Garner Halloran
Jason Sndyer
Jeff Wesevich
Joe Sauder
Jon Owen
Philip Hebert
Rob Hunt
Craig Staley
Diana Stelmack
Greg Stelmack

Marketing ondersteuning
Heather Maxwell

Filmanimaties
Mike Cosner

Lead Tester
Beau Norris
Chris Curry

Testers
Ken Turner
Paula Giordana
Prince Arrington, IV
Ryan Garvy
Darrin Gatewood
Joseph Hurdle
Matt Jacobs
Sen-Hau Lai
Scott Reid

Red Storm Corporate
Yves Guillemot, CEO
Laurent Detoc, President
Steve Reid, vice-president productontwikkeling
Chris Olson, vice-president operationele zaken
Elizabeth Loverso, manager productontwikkeling
Todd Lewis, manager ontwikkeling
Jonathan Peedin, art director
Kevin Perry, manager ontwerp
Jon Schweitzer, manager kwaliteitscontrole

Red Storm Ondersteuningsteam

Paul D'Agostino, systeembeheerder

Scott Reid, assistent systeembeheerder
Johnathon Corum, accountant

Michelle Benson, personeelszaken

Meg Bachman, receptionist/assistent personeelszaken

Auteur handleiding
Richard Dansky

Speciale dank aan
Judah Graham
Sam Kalat
Scott Williams
Lee Harker
Travis Getz
Mike Grasso
Mike Gibbons
Chris Reeves
Kristian Hawkinson
Doug Oglesby
Lucas Smith
Todd Kelley
Roman Stepanov

Ubisoft Europe

Internationaal Content Management
Hoofdredacteur
Serge Hascoet

Productiemanagement
Christine Burgess-Quemard

Internationaal Content Manager
Travis Getz

Marketing

EMEA marketingdirecteur:
Laurence Buisson-Nollent

EMEA marketingmanager groep:
Axelle Verny

EMEA brandmanager :
Cedrick Delmas

Locale brandmanagers :
Jim Hill
Soren Lass
Marcel Keij
Stephane Catherine
Michael Thielmann
Antonio Rabanera
Vera Shah
Valeria Iodeserto
Christian Born
Vanessa Leclercq
Evelyn de Vooght

Speciale dank aan:
Ronan Després

Projectmanager lokalisatie:
Anne Perreau

Ubisoft Verenigde Staten

Marketing Verenigde Staten
Helene Juguet
Sean McCann
Sarah Ohring

Public Relations
Marcus Beer

Creatieve diensten
Melissa Wilks
David Herman
David Gene Oh
Mari Sakai
Marc Fortier
Kevin Lalli

Ubisoft.com
Jason Rubinstein
Joe Toledo
Andy McCurdy
Kurtis Buckmaster
Sam Copur

Manager Technische ondersteuning Noord-Amerika
Brent Wilkinson

Leiding Technische ondersteuning
Trent Giardino

Medewerkers Technische ondersteuning
Moye Daniel
Kirk Sanford
Jason Jennings

Soundelux



Supervisor geluidsontwerp
R. Dutch Hill

Componist
Bill Brown

Casting Director
Carole Ruggier

Geluidsontwerp
Peter Zinda
Bryan Celano
Glynna Grimala

Asset Manager
Glynna Grimala

Bewerking dialogen
Jed Dodge

Productieleider
Amanda Wyatt

Producent
Becky Allen

Wapens beschikbaar gesteld door:
Stembridge Gun Rental

Stemacteurs
Carol Ruggier
Dublin James
Dato Bhaktadze
Wayne Duval
Michael Philip

Motion Capture geleverd door



Dank aan:
Joe Nolan
Keith Robinson
Bryon Wanderer
Chuck Mongelli

Motion-acteur
Jim Illingworth
Chuck Artazone
John Flynne

Kennisgeving
Alle bedrijven, producten, personen, persoonlijkheden en/of namen die in dit product worden genoemd zijn puur fictief en vertegenwoordigen op geen enkele wijze werkelijk bestaande personen, bedrijven, producten of gebeurtenissen. Alle handelsmerken die hierin voorkomen zijn het eigendom van hun respectieve eigenaren en worden in dit fictieve literaire werk uitsluitend gebruikt om redenen van literaire en creatieve aard en vrijheid van meningsuiting.